

CLUB
Nintendo®
EDICION ESPECIAL CON 3 NUMEROS MAS
AÑO 1 # 13
AÑO 2 # 2 Y 4
PRECIO N$25.00 M.N.
0 10722 85646 5
AÑO 2 No. 2
PRECIO $8,000 M.N.
N$8.00 M.N.
CLUB Nintendo®
CURSOS NINTENSIVOS: PUNCH OUT!
PARA EL NES: BATMAN RETURNS
TINY TOON
-BUSTER BUSTS LOOSE- Y CARTOON WORKSHOP
TIPS PARA ACABAR ZELDA III Y
Año 1 No. 13 PRECIO $8,000 M.N.
N $8.00 M.N.
1ER Aniversario
CLUB Nintendo®
BUSCA AQUI COMO GANARTE UN SUPER NINTENDO.
STREET FIGHTER II
DHALSIM
MAGICAL QUEST STARRING: MICKEY MOUSE
MAS INFORMACION DE: POWER BLADE MARIO PAINT
CONOCE A: GOAL! SUPER STAR WARS HUNT FOR THE RED OCTOBER
Y PARA EL NES: JOE & MAC
CURSOS NINTENSIVOS DE: THE LEGEND OF ZELDA -A LINK TO THE PAST-
SUPER MARIO KART
CLUB Nintendo®
UNA NUEVA ERA EN VIDEOJUEGOS STARFOX
CONOCE EL NUEVO TAZ-MANIA
MAS PAGINAS Y POSTER GIGANTE
CURSOS NINTENSIVOS DE: MEGA MAN 5 SUPER MARIO LAND 2 TINY TOON -BUSTER BUSTS LOOSE-
ENTREVISTA CON DR. CARLOS DE LA TEJA, NEUROLOGO PEDIATRA

LUCERO

15 AÑOS

• SIEMPRE CONTIGO •

LUCERO
Siempre contigo

CARIÑO DE MIS CARIÑOS

15 años de carrera artística.
años de éxitos.
años de estrella.
años "Siempre Contigo".



Y apenas es el comienzo.

EDITORIAL

Club Nintendo cumple un año en este número. No es en el número 12 como pudiera parecer, sino en el número 13, ya que el primero apareció precisamente en diciembre de 1991.

En este año hemos crecido mucho, más de lo que pensábamos y es que nunca imaginamos tener una respuesta tan grande de nuestros lectores con tantas sugerencias, recomendaciones, secretos, preguntas, etc.

Les podemos asegurar a todos los que nos han escrito que sus cartas han sido leídas y tomadas en cuenta y eso estamos seguros que se nota en una revista que cada vez se acerca más y más a lo que la generalidad de los lectores espera de Club Nintendo.

Estamos seguros que estaremos juntos mucho tiempo, siempre informándote sobre todo lo que pasa en el mundo de los videojuegos.

¡MUCHAS FELICIDADES POR CUMPLIR UN AÑO COMO LECTOR DE CLUB NINTENDO!





CLUB NINTENDO
Año 1 No. 13 Diciembre 1992

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
José Sierra
Gustavo Rodríguez

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal/ Juan E. Islas
Agentes secretos: AXY / SPOT

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Presidente y Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Directora de Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Directora de ventas: Guadalupe Pardo Aguirre
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Mújica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.
Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

SORTEO DE ANIVERSARIO EN PAGINAS CENTRALES

NUESTRA PORTADA → → → → → → 3
DR. MARIO → → → → → → → → → → → 4
CURSO NINTENSIVO:
ZELDA -A Link to The Past- → → → → 6
Super Mario Kart → → → → → → → → →38
RECORDS → → → → → → → → → → →12
INFORMACION SUPERNESESARIA:
Super Star Wars → → → → → → → → →16
GOAL! → → → → → → → → → → → → →24
The Hunt for Red October → → → →36
RETOS DE MARIO → → → → → → → →17
EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES →18
STREET FIGHTER II → → → → → → →20
MARIADOS → → → → → → → → → → →26
S.O.S. → → → → → → → → → → → →42
MARIO PAINT → → → → → → → → → →46
ANALIZANDO A:
Joe & Mac → → → → → → → → → → →48
ESTE MES LLEGALE A: → → → → → →50
LOS GRANDES DE NINTENDO → →52
LA BOLA DE CRISTAL → → → → → →53
LOS GRANDES DE GAME BOY → →55
RESET → → → → → → → → → → → → →56



NUESTRA PORTADA



Esta portada es muy especial para nosotros por una razón: es nuestra portada de aniversario.

Y qué mejor para este número que el juego con mejores gráficos que haya hecho Capcom para el Súper NES: The Magical Quest: Starring Mickey Mouse. En este juego ayudaremos al ratón más famoso del mundo a rescatar a su fiel amigo y compañero Pluto, quien ha sido secuestrado por el diabólico emperador Pete.

Para lograrlo, Mickey consultó a un buen mago que le dió el don de cambiar de su forma normal a 3 diferentes trajes, ya sea que Mickey se pueda volver un experto alpinista, un valiente bombero o un mago.



¿Podrá Mickey con su traje de bombero controlar este gran incendio?



Los gráficos de este juego te dejarán maravillado; no cabe duda que Capcom es de las mejores empresas programadoras.



Estas son realmente aguas peligrosas, pues aquí están los sirvientes del emperador Pete.

La acción se desarrolla a lo largo de 7 misiones donde Mickey debe luchar contra todos los sirvientes del emperador Pete que se encuentren en su camino.

Estas misiones son: El Bosque Encantado, Las Montañas, El Valle del Viento, La Tierra de la Nieve, El Reino Encantado de Disney y, por último, el Castillo del Emperador Pete.

Todo en este juego es fuera de serie, de primer nivel, desde la graficación y animación de los personajes, los fondos tipo Arcadia y la increíble música, hasta el factor de diversión y el control sobre el personaje.

Este juego no podía dejar de estar en nuestra portada ¿no crees?

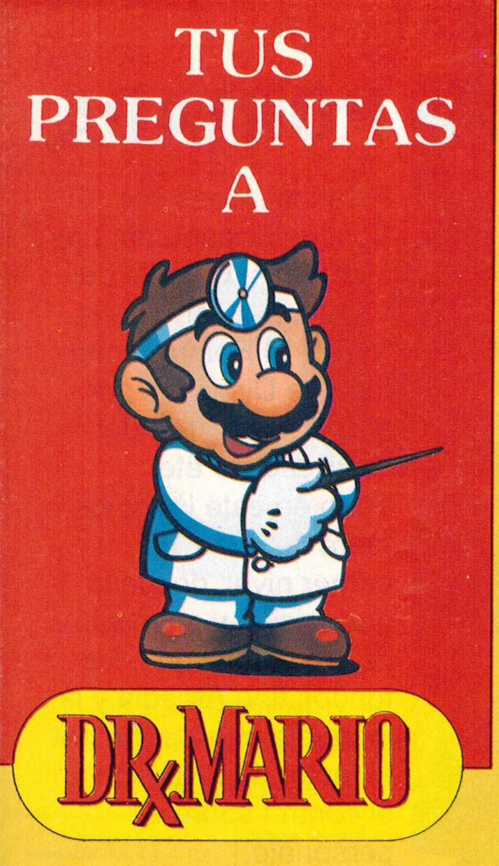


Mickey debe pasar una gran variedad de escenas si es que quiere rescatar a su amigo Pluto.



Parece que MIckey tiene un gran problema con esta araña ¿habrá cargado su D.D.T.?





¿Cuánto cuestan los cartuchos? Para mandarles dinero y que me los manden. Además díganme claves de Bomberman.

MILTON AZOFEIFA GOMEZ

San José, Costa Rica

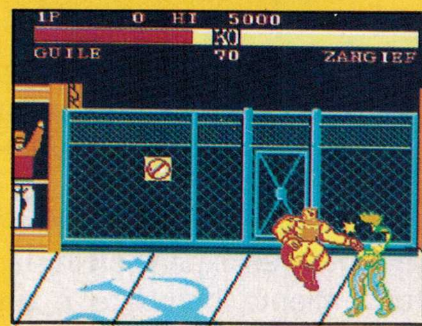
Desafortunadamente Club Nintendo no tiene servicio de venta, ni tampoco, como nos lo han preguntado algunos lectores, podemos cambiar cartuchos.
Esperamos que te ayude esta clave del nivel 50 de Bomberman:
F C P I A N N M J G G K I G I D J A B A

◆

Inicien suscripciones. Desde la revista #5 mencionaron que pronto avisarían cuando empezaran las suscripciones, pero hasta la fecha no dan información. Por otra parte, vimos en un mercado un juego llamado Master Fighter II que era parecido a Street Fighter II para el sistema japonés de 8 bits y coincidimos en que los gráficos eran pésimos y hasta de risotada, pero queremos saber si va a salir después para el sistema americano pues en algunos juegos salen primero en formato japonés y después en el americano.
Queremos despedirnos y esperamos que su revista siga mejorando mes a mes para complacer a todos los lectores y agradecemos que tomen en cuenta los comentarios de los lectores.

ERIC GERARDO MARIN FLORES ____ ERIZO
CESAR MARIN FLORES ____ MASO
ISRAEL MARIN FLORES ____ ISO
RICARDO DOROTEO CORONA ____ EXO
JORGE DOROTEO CORONA ____ JOR
EDGAR LOPEZ URIBE ____ ANDY

Estado de México.



No habíamos empezado las suscripciones porque queríamos estar seguros de estar bien preparados para no fallarle a nuestros lectores.
Respecto al juego que nos mencionas para el "famicom", nosotros lo adquirimos para analizarlo y definitivamente es uno de los peores cartuchos que hemos jugado: es lento, las imágenes se descomponen, el control sobre los personajes es muy pobre, los gráficos son muy malos y lo peor es que es una copia, de un excelente juego, que quiere engañar a los videojugadores. Hablamos con Capcom y nos comentaron que no está en sus planes sacar Street Fighter II para NES y nosotros creemos que es precisamente porque la calidad de Capcom nunca sacaría a la venta este juego en 8 bit porque las limitaciones del sistema lo harían ver como un juego malo.

◆

¿Qué significan las letras japonesas que aparecen en el stage de Ryu y también lo que aparece en China donde tienen las gallinas?

Carlos Eduardo Solano C

Sta. Catarina, Nuevo León

En el stage de Ryu dice "Furin Kazan" que se traduce como volcán en erupción. En el stage de Honda dice "Agua Caliente" en la puerta y "Bienvenido" en los faroles; cuando ganas dice "Shobu ari", lo cual significa "tú ganas" (en inglés "you win".)
Nos fue más difícil investigar lo que dice en el stage de Chun Li porque no es japonés sino chino.

Carnicería Bummon — Restaurant Shangai



No tirar basura, ni hacer pipí — Hielo

También averiguamos que Chun es una de las flores más bonitas y típicas de China.

◆

Quisiera saber más del CD ROM que en el programa de Nino Canún mencionó el invitado de Club Nintendo.

Manuel A. Lama

Zapopan, Jalisco.



Como mencionamos en nuestro número anterior, el CD ROM del Super Nintendo incluirá ahora un poderoso procesador ¡de 32 bit!, lo cual lo hará muy superior a los demás sistemas con CD ROM; pero para poder lograr esta adaptación Nintendo tuvo que retrasar un poco su fecha de salida; sin embargo, para "compensar" el retraso del CD ROM, Nintendo introducirá un nuevo Chip conocido como SFX en sus cartuchos normales.
Este Chip ayudará a crear verdaderos efectos de 3D, ya que les podrá dar volumen a muchas figuras que, al ser usada la escala y rotación, quedaban planas. Ten la seguridad que Club Nintendo te traerá más noticias acerca de este nuevo sistema en su próximo viaje al CES que se realizará en Las Vegas, Nevada, en enero de 1993.

◆

Soy un padre de familia y pienso que la revista nos ayuda a que nosotros los padres participemos con nuestros hijos y los ayudemos a jugar Nintendo.

Sr. Roberto García Castil

México, D.F.

No es la primera carta con este comentario. Realmente la revista está dirigida hacia el videojugador, sin importar su edad, pero afortunadamente la revista también ha sido un gran pretexto para que los padres se acerquen a sus hijos y participen con ellos en una actividad que tanto disfrutan.

◆

Tengo una recomendación, ya que quiero que esta revista siga siendo muy buena por su contenido. Hay que tener cuidado en los dibujos y las explicaciones de los cursos nintensivos ya que, por ejemplo en la revista 9 página 8, dice que en la escena de Toad Man encontrarás energía en donde indica la flecha, pero no encuentro la flecha que dicen.

SALVADOR SEGURA LOPEZ.

León, Gto.

Preparar la revista no es fácil y a veces se nos escapan esos detalles. En el caso que nos comentas quitamos la flecha porque mejor quisimos poner ahí a Mega Man, pero no hicimos la corrección en el texto. Ten por seguro que estamos poniendo todo nuestro esfuerzo para evitar que esto se repita.

◆

Me han dicho que el uso de los sistemas de videojuegos dañan el monitor ¿es cierto?

José Barba Sánchez

Tala, Jalisco

No. Realmente es igual que si tienes prendido tu televisor. Sólo evita poner pausa por tiempos largos para que no se manche la pantalla, pero si poner pausa por un buen rato fuera necesario, apaga la televisión sin apagar el sistema.

◆

Me encanta leer El Control de los Profesionales porque hablan de ser positivo y no rendirse ante cualquier situación. Sus consejos me han resultado de maravilla.
¿Va a salir Street Fighter III para Super NES?

Marco Antonio Ocampo Flores

Tequisquiapan, Qro.

Aunque Capcom no ha dado información oficial, nosotros creemos que como este juego manejaría más información puede salir para el CD ROM.

◆

Tengo 13 años y me gusta que además de la información que ponen, hagan algunas pequeñas bromas para hacer más interesante la revista. Tengo curiosidad por saber quién contesta nuestras preguntas en Mariados y quiénes son Axy y Spot.
Creo que en Dr. Mario no hay muchas cartas de chavas sino que en general son de chavos, será por eso que los chavos están más "entrados" en el Nintendo que nosotras.

Luz María Jaime Hdz.

México, D.F.

¡Ah! Qué gusto recibir una carta femenina. En la revista trabajan 6 videojugadores, entre ellos Axy y Spot. Recibimos muchas cartas preguntando por ellos 2 y el por qué de su identidad secreta y todavía no sabemos por qué no dan la cara. Si por feos o por modestos. Quisimos incluir su foto pero ya no alcanzó el espacio.
Tu carta demuestra que las videojugadoras también tienen cosas interesantes que decir.

◆



CURSO

Nintensivo

Zona de grandes peligros es Hyrule: cuando las fuerzas omnipotentes crearon la tierra, dejaron la esencia de su fuerza en la trifuerza, la cual quedó en una tierra escondida conocida como "Golden Land"; la persona que pidiera sus deseos ante la trifuerza los vería cumplidos, así que la ambición de muchos hombres los llevó a adentrarse en "Golden Land" y a luchar por poseer la trifuerza.



Cuando un hombre malvado conocido como Ganon logró apoderarse de la trifuerza, su deseo de poder absoluto se revirtió, convirtiendo a la "Golden Land" en un mundo de obscuridad.



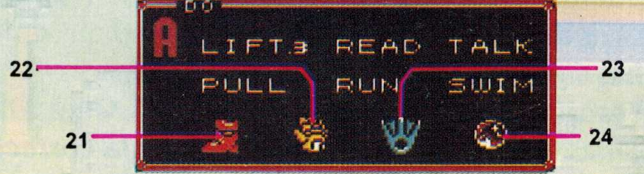
Para evitar que la maldad de esta tierra se extendiera a Hyrule, el rey ordenó a 7 hombres sabios sellar la entrada al mundo obscuro. De estos eventos que ocurrieron han pasado muchos años.

Pero cierto día un gran Brujo conocido como Agahnim llegó a Hyrule y, tras deshacerse del rey, buscó a todos los descendientes de los 7 hombres sabios para mandarlos a la tierra obscura. La princesa Zelda, siendo también descendiente de estos hombres, fue secuestrada y desde su prisión se comunicó telepáticamente con el único que podía salvarla: Link.

Para que puedas asumir la responsabilidad de ayudar a Link para rescatar a la princesa Zelda, primero debes conocer todos los movimientos de Link.
Control Pad.- Con él mueves a Link, o seleccionas algún implemento en la pantalla de items.
Botón B.- Con este botón Link ataca; si lo mantienes presionado podrás realizar un ataque especial.
Botón A.- Es el que más funciones tiene, ya que además de tomar los tesoros o vasijas y cargar cosas, lo usas para hablar con la gente (cuando has ganado las Botas Pegaso, si lo mantienes presionado Link correrá con su espada al frente).
Botón X.- Con éste podrás ver el mapa, dentro o fuera de los laberintos, pero no sirve dentro de las cuevas.
Botón Y.- Para usar un item (muchas veces debes checar tu nivel de magia para usar un item).
Start.- Para llamar la pantalla de items.
Select.- Salva tu juego.

Tabla de items y sus descripciones





1.-**Bow y Arrows.-** Con esto podrás atacar enemigos a distancia; algunos enemigos sólo se eliminan con flechas.
2.-**Boomerang.-** Con él podrás atacar enemigos a distancia, pero también te sirve para recoger cosas que estén lejos.
3.-**Hook Shot.-** Sirve para atravesar barrancos o ríos donde no haya puente; también puedes agarrar con él objetos que estén lejos.
4.-**Bomb.-** Con ellas podrás abrir pasajes en las paredes (las puedes dejar o arrojar).
5.-**Magic Powder.-** Polvos con efectos misteriosos; uno de los más conocidos es el de cambiar la forma de algunos enemigos.
6.-**Fire Rod.-** Dispara una bola de fuego que daña a los enemigos; también prende pebeteros.
7.-**Ice Rod.-** Dispara una onda fría que congela a los enemigos.
8.-**Bombos.-** Magia muy poderosa que produce una serie de explosiones alrededor de Link y elimina a todos los enemigos en pantalla.
9.-**Ether.-** Con esta magia Link podrá invocar un rayo que congela a todos los enemigos en pantalla.
10.-**Quake.-** Esta magia da el suficiente poder a la espada de Link para provocar un terremoto y cambiar la forma de los enemigos.
11.-**Lamp.-** Sirve para iluminar a Link en la obscuridad; con ella podrás prender pebeteros.
12.-**Magic Hammer.-** Al usar este martillo Link podrá enterrar pequeñas barras o troncos que le impiden el paso a otras zonas.
13.-**Flute.-** Sirve para poder transportarte a diversas partes del mundo.
14.-**Bug-Catching Net.-** Con esta red atraparás faeries (hadas) para poder usarlas después.
15.-**Libro de Mudora.-** Sólo con este libro podrás traducir los monolitos de Hylian, y así ganar los medallones mágicos.
16.-**Bottle.-** Sirve para guardar pociones abejas y fairies; sólo podrás obtener hasta 4.
17.-**Cane of Somaria.-** Misterioso bastón mágico cuya propiedad es la de crear tabiques mágicos, los cuales puedes empujar, cargar, arrojar o hacer explotar.
18.-**Cane of Byrna.-** Cuando Link usa este bastón crea un campo mágico a su alrededor que lo cubre de los enemigos.
19.-**Magic Cape.-** Todo aquel que se ponga esta capa será invisible ante los enemigos, y podrá evitar ser dañado.
20.-**Magic Mirror.-** Este espejo es tu conexión entre el mundo de la luz y la obscuridad; al usarlo dentro de un laberinto te transporta a la entrada del mismo.
21.-**Botas Pegaso.-** Cuando Link reciba esta botas podrá correr a una velocidad increíble.
22.-**Power Glove.-** Cuando encuentres el Power Glove (1º) o el Titan's Mitt (2º) podrás levantar rocas para descubrir cosas.
23.-**Zora's Flippers.-** Al ser poseedor de estos flippers podrás nadar por partes profundas de los ríos.
24.-**Moon Pearl.-** Todo aquel que la posea no cambiará su forma al entrar al mundo de la obscuridad.

THE LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE PAST™

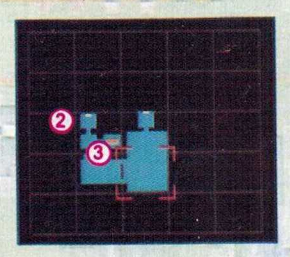
Iniciemos la aventura
Link dormía cuando recibió un mensaje telepático de Zelda, quien se encontraba prisionera en un calabozo del castillo. Tu tío sale y te advierte que no debes dejar la casa pero no le haces caso; es ahí donde comienza la acción. Por cierto, antes de dejar la casa no olvides la lámpara que se encuentra en el cofre.

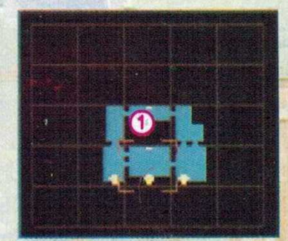


Lo primero que debes hacer es encontrar la entrada al castillo; para hacerlo debes quitar el arbusto que indica la foto y después dejarte caer por el agujero que se hace.



Una vez dentro del calabozo debes tomar las armas que te dará tu tío. (Recuerda practicar todos los movimientos con los enemigos que salen aquí y que son débiles).

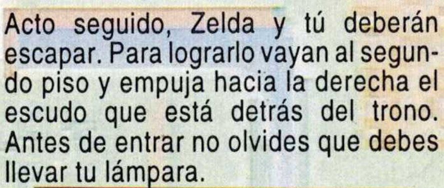




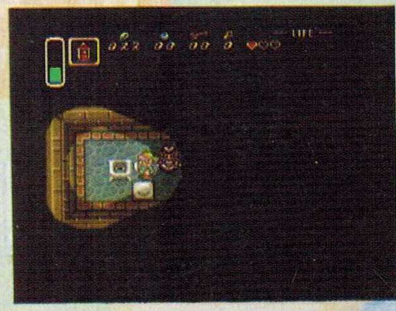
Ya dentro del castillo tu misión es encontrar a Zelda y escapar. Primero debes bajar al sótano 3. Para llegar a los sótanos entra por 1; en el sótano 1 siempre trata de irte por donde están los guardias para llegar a 2 y de ahí el camino es fácil. No olvides recoger el boomerang mágico que está en 3.

Una vez que llegues al sótano 3 elimina al primer soldado, y al guardia arrójale las ollas que están en la primer celda (no Zelda). Con 2 lo habrás eliminado y rescatado a Zelda.

Acto seguido, Zelda y tú deberán escapar. Para lograrlo vayan al segundo piso y empuja hacia la derecha el escudo que está detrás del trono. Antes de entrar no olvides que debes llevar tu lámpara.







Al entrar al pasaje encontrarás cuartos muy obscuros; para poder iluminarlos debes usar tu lámpara sobre los pequeños pebeteros.



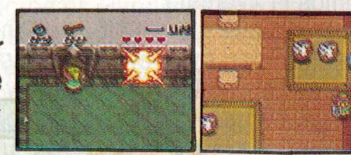
Cuando llegues con el viejo Sage, él te dirá que tienes que buscar al líder de la Villa Kakariko (lo marcará en tu mapa).



VILLA KAKARIKO
Esta es una parada obligatoria dentro del itinerario de Link, ya que aquí además de obtener información, podrás comprar aditamentos y obtener items.



Para lograr entrar a algunos cuartos debes dejarte caer de una altura mayor; siempre checa todos los pozos aunque hay algunos a los que no podrás entrar a la primera, no lo olvides.



Las bombas son unos implementos muy necesarios, con ellas podrás abrir caminos. Cuando veas que hay alguna grieta en la pared seguramente podrás abrir ahí para encontrar algo interesante.➸

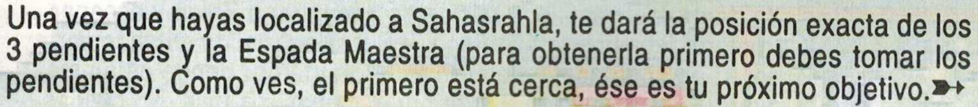


Al visitar la Villa Kakariko por primera vez,éstas son las cosas que debes hacer:

1.-Compra un frasco con el mercader.
2.-Entra por la parte de atrás del bar por el segundo frasco.
3.-Habla con el niño que está enfermo, así obtendrás el Bug Catching Net.
4.-Habla con el muchacho que está en el gallinero y él te dirá la localización de Sahasrahla.

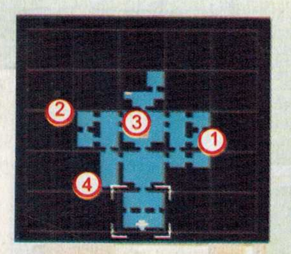


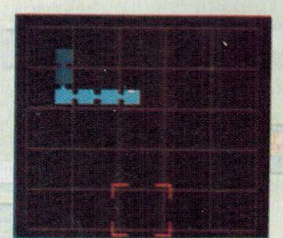
Pero esto no es todo, hay algunas cosas que no mencionamos aquí, pero que no serán difíciles de encontrar por ti; por ejemplo, al sur de la villa hay una salida, te recomendamos investigar para ver qué descubres.



Una vez que hayas localizado a Sahasrahla, te dará la posición exacta de los 3 pendientes y la Espada Maestra (para obtenerla primero debes tomar los pendientes). Como ves, el primero está cerca, ése es tu próximo objetivo.➸

EAST PALACE





Este es el primer castillo que debes pasar, así que acostúmbrate a algunas cosas como las de encontrar switchs en el suelo para abrir algunas puertas. Estos puedes identificarlos fácilmente.

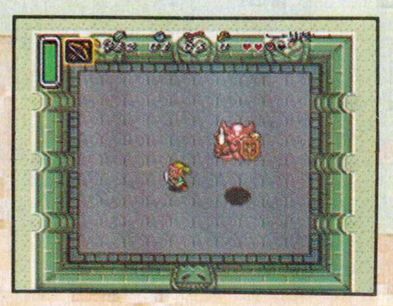
1.-En este cuarto encontrarás el mapa; con él podrás ver el resto del laberinto sin necesidad de pasar antes por todos los cuartos.

2.- Brújula. Con ella localizarás el cuarto exacto donde el **enemigo mayor se encuentra.**

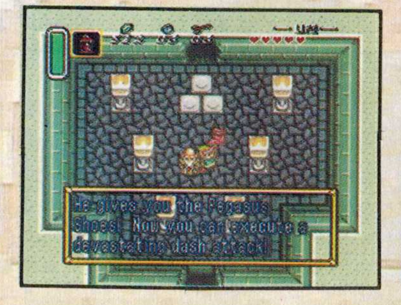
3.- En este cuarto está el gran tesoro, pero primero necesitas encontrar la gran llave (4) para vencer a los enemigos de un solo ojo. Procura darles con una flecha en el ojo o con un jarrón; aquí también puedes recuperar energía dejándote caer del balcón a los jarrones donde hallarás hadas.

4.- Para poder sacar la gran llave primero necesitas eliminar a todos los enemigos para que las calaveras que roban magia descubran un jarrón en el cual encontrarás un enemigo.

Enemigo East Palace: La única forma de destruir estas armaduras es dándoles con tus flechas (Procura llevar el máximo). Una vez que hayas vencido casi a todas, la última cambiará de rutina y tratará de aplastarte brincando sobre ti; muévete de preferencia en línea recta y de un lado a otro. Cuando vaya cayendo, voltéate y dale un flechazo (con 4 la acabarás).➸









Una vez que hayas ganado el primer pendiente, regresa con Sahasrahla, quien en recompensa te dará las Botas Pegaso; una vez que las tengas podrás bajar el libro de Mudora que está en la librería al sur de la Villa Kakariko. Para hacerlo sólo debes chocar contra el librero.

Cuando obtengas el libro de Mudora podrás descifrar el monolito a la entrada del Desert Palace; ¡ése es tu siguiente objetivo!



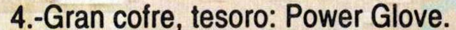
DESERT PALACE

Este es un palacio de 3 pisos, pero la "parte difícil" está en el primero.

1.-Mapa, el switch para descubrir el cofre está debajo de un jarrón.

2.-Choca contra la lámpara superior izquierda para así bajar la llave.

3.-Una vez que obtengas la llave podrás entrar a este cuarto por la brújula y la gran llave.



4.-Gran cofre, tesoro: Power Glove.

5.-Para poder abrir algunas puertas debes empujar algunos cuadros; esto es muy útil en el primer cuarto del segundo piso de este castillo. Por cierto, para llegar al segundo piso de este castillo debes salirte del cuarto que indica la foto y después quitar las piedras (ya con el guante) que están en la caverna arriba de donde saliste.➳



➳6.-Un cuarto antes de entrar al jefe debes prender las 4 lámparas que te indicamos en la foto para poder descubrir la entrada.



Enemigo: Desert Palace

Para derrotar a estos gigantescos gusanos quédate junto al lugar que van a salir, con el poder de tu espada al máximo (Foto 1), así -al salir- les podrás dar un poderoso golpe (cuidado porque te rebotan mucho). Cuando sólo quede uno, aléjate de donde vaya a salir porque arrojará piedras en 8 direcciones; ya que se vaya a enterrar, golpéalo en la cabeza hasta que lo elimines. ➳







➳Desde antes de entrar al Desert Palace puedes ir por el Ice Rod a una cueva que tienes que abrir con una bomba, donde indica la foto. Si chocas contra la estatua que está en la cueva abierta,obtendrás a "Good Bee", a la cual podrás guardar en un frasco, y cada que la liberes eliminará a algunos de tus enemigos.

Otra cosa que puedes hacer es tomar el hongo de los bosques donde está la espada maestra y llevárselo a la bruja ubicada donde indica la segunda foto. Después podrás regresar por un implemento mágico, pero debes entrar a la tienda para recogerlo. ➳





Además puedes pasar por las aletas de Zora (1) (no olvides llevar 500 rupias).

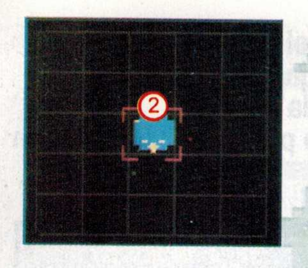
Para poder llegar al 3er palacio debes ir hacia la montaña de la muerte (Foto 1) y ahí encontrarás a un viejo ermitaño que perdió su camino; si lo ayudas a salir te recompensará dándote el "Magic Mirror". Después de esto ve a la parte alta de la montaña y al Este (derecha) encontrarás la entrada al mundo obscuro. Para salir posiciónate como te indicamos en la última foto y usa el espejo; ahora sólo ve un poco hacia arriba para llegar a la Mountain Tower.

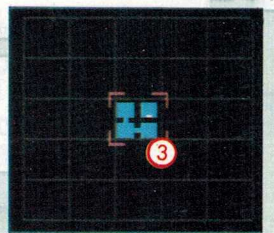












MOUNTAIN TOWER

No te preocupe que éste sea el tercer castillo, no quiere decir que sea el más difícil.

1.-En este castillo verás por primera vez unos switchs que cambian de color y elevan unos cuadros al ser golpeados; con uno que golpees cambiarás todos los demás en los castillos. Es muy importante que aquí vayas analizándolos.



2.-Mapa

3.-Aquí encontrarás la "Big Key". Para descubrir el cofre debes prender primero los 4 pebeteros.

4.-Al igual que los switchs, en tu camino encontrarás estrellas en el piso, que al tocarlas cambiarán de posición todos los hoyos del piso.

5.-Para tomar "The Moon Pearl" debes tocar la estrella que te indicamos en la primer foto y después déjate caer por el hoyo que se hace en la parte de arriba (en el quinto piso).

6.-Enemigo: Mountain Tower

Para vencerlo necesitas golpearlo en la cola con tu espada, pero cuidado, ya que después de eso se protegerá enrollándose y luego te atacará. Para evitarlo observa hacia qué dirección apuntan sus ojos pues para ése lugar empezará a moverse; repite la operación hasta que lo hayas eliminado. Procura no caer, ya que al volver a subir con el enemigo habrá recuperado toda su energía.









Con las aletas de Zora podrás tener acceso a lugares que antes no podías; por ejemplo, si nadas debajo del puente que te indicamos obtendrás un frasco más. Además, si entras a la cascada que está junto a la salida del lugar de Zora, encontrarás una fuente mágica; te recomendamos arrojar ahí tu boomerang, tu escudo y un frasco vacío; esto lo puedes hacer después de obtener las aletas de Zora.

THE LOST WOODS

No te dejes engañar por la cantidad de espadas falsas que encontrarás en tu camino; para encontrar la verdadera "Master Sword" debes entrar en un tronco en la parte Noroeste de los bosques. ¡Ah! y ten mucho cuidado con los ladrones que rondan en los bosques, ya que pueden llegar a quitarte todo lo que traigas.





Ahora que tienes la espada maestra podrás eliminar la barrera de energía que está en el balcón del castillo y así seguir avanzando.

THE TOWER CASTLE

Con la espada maestra debes enfrentarte a Agahnim; al llegar a la punta de la torre verás que no te apuraste, ya que la princesa Zelda fue enviada al mundo obscuro. Después de esto Agahnim escapa y para alcanzarlo debes abrir con tu espada la cortina del centro en ese mismo cuarto.



Enemigo: TOWER CASTLE

Tal como te dijo Sahasrahla, a Agahnim no puedes dañarlo con tu espada, así que con ella debes regresarle la magia con la que te ataque, aunque sólo podrás regresarle la magia que arroja como fuego, porque las pequeñas bolas azules explotan al hacer contacto con cualquier cosa. Ten cuidado cuando Agahnim se vaya arriba al centro del cuarto porque te atacará con rayos; con 6 veces que le regreses su magia lo eliminarás.➸







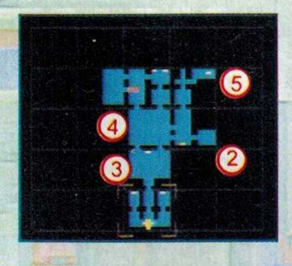
Después de vencer a Agahnim, él te mandará al mundo obscuro (pero no te preocupes, recuerda que puedes volver al mundo normal con el espejo). Para evitar que Ganon, el señor de esta tierra, se apodere del mundo de la luz, debes rescatar a las 7 doncellas que fueron enviadas a este mundo (la primera aparecerá en tu mapa).

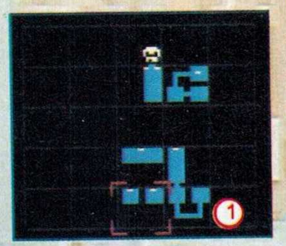
Una vez que hayas ganado la espada maestra puedes ganar el medallón de Ether, sólo tienes que leer el monolito que se encuentra donde indica la primer foto (mundo de la luz). En el mundo obscuro puedes ganar la magia de Quake arrojando algún objeto dentro del círculo de piedras que indica la segunda y tercera foto.





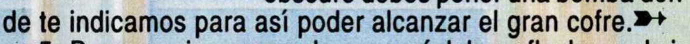






DARK PALACE

1.-Para poder avanzar por aquí, pon una bomba.
2.-Mapa
3.-Para obtener la gran llave coloca una bomba donde indica la foto para romper el piso y después déjate caer por ahí (no olvides llevar una llave).➸
4.-Magic Hammer: En este cuarto obscuro debes poner una bomba donde te indicamos para así poder alcanzar el gran cofre.➸



5.-Para seguir avanzando por aquí dale un flechazo al ojo de la estatua verde.
6.-Aunque a primera vista parezca imposible, para activar la esfera debes darle con una flecha.➸







Enemigo DARK PALACE

Para eliminar a este gran monstruo primero deshazle la máscara con bombas, y una vez que se la hayas quitado dispárale flechas en la parte verde de la cabeza hasta que lo hayas eliminado. (Recuerda que una vez que hayas puesto las bombas, puedes recogerlas y aventarlas.)





Pues bien, hasta aquí llega la primera parte del Curso Nintensivo de Zelda III. El mes entrante te daremos las técnicas para los otros jefes, y la localización de los demás items.
Buena suerte y no dejes de adquirir el próximo número de Club Nintendo.

LOS RECORDS

ADVENTURE ISLAND (G.B.)
VICTOR ROSALES
***BATMAN II** (RETURN OF THE JOCKER)*
JESUS MENDOZA
LUIS M. MEJIA UGALDE
JORGE A. GARCIA LEPEZ
BATMAN II (G.B.)
VICTOR ROSALES
DOUBLE DRAGON II
JESUS Y FRANCISCO MENDOZA
ANGEL CASTAÑEDA CISNEROS
RAMIRO CHAVEZ CASTREJON
VICTOR ROSALES
F-ZERO
MIGUEL A. GARCIA CASTRO
RODRIGO DIEZ GARGARI
FLINTSTONES
JESUS Y FRANCISCO MENDOZA
ANGEL CASTAÑEDA CISNEROS
HAMMERIN'N HARRY
RAMIRO CHAVEZ CASTREJON
VICTOR ROSALES
JOE & MAC
YOZEMITE BALDERAS H.
ANGEL CASTAÑEDA CISNEROS
JACKAL
RAMIRO CHAVEZ CASTREJON
VICTOR ROSALES
MONSTER IN MY POCKET
RAMIRO CHAVEZ CASTREJON
VICTOR ROSALES
NINJA GAIDEN II
RAMIRO CHAVEZ CASTREJON
VICTOR ROSALES
MEGA MAN 3
ENRIQUE CHAVEZ RIOS
FRANCISCO A. AGUILAR ALONSO
RESCUE RANGERS
JESUS MENDOZA
ROAL TORRES SANCHEZ
RAFAEL YAIR SANCHEZ
RICARDO FELIX ACEVEDO
SNOW BROS. JR. (G.B.)
VICTOR ROSALES
***SIMPSONS I** (BART VS. THE SPACE MUTANTS)*
YOZEMITE BALDERAS H.
JESUS Y FRANCISCO MENDOZA
***SIMPSONS II** (BART VS. THE WORLD)*
FRANCISCO MENDOZA
ULISES RODRIGUEZ M.
MIGUEL A. MORGADO FAGOAGA
STREET FIGHTER II
RODRIGO DIEZ GARGARI
JORGE ALEJANDRO GALICIA E.
EDUARDO CABALLERO RUIZ
ANGEL CASTAÑEDA CISNEROS
DAMIAN A. CORTES GARCIA
JORGE A. GARCIA LEPEZ
ALEJANDRO MORALES ARIZMENDI
MIGUEL A. GARCIA CASTRO
SUPER MARIO BROS. I
JESUS Y FRANCISCO MENDOZA
VINICIO E. MORENO CAMPOS
RICARDO FELIX ACEVEDO
RICARDO FRIAS PATLAN
TETRIS (G.B.)
JOSE ROSAS GAMBOA

SUPER MARIO BROS. 2
JESUS Y FRANCISCO MENDOZA
VINICIO E. MORENO CAMPOS
RICARDO FELIX ACEVEDO
SUPER MARIO BROS. 3
FRANCISCO MENDOZA
ANGEL CASTAÑEDA CISNEROS
VINICIO E. MORENO CAMPOS
LUIS M. MEJIA UGALDE
JORGE A. GARCIA LEPEZ
RICARDO FRIAS PATLAN
RICARDO FELIX ACEVEDO
SUPER MARIO WORLD
LUIS A. ZUNO MANDEUR
RODRIGO DIEZ GARGARI
YOZEMITE BALDERAS H.
ANGEL CASTAÑEDA CISNEROS
FRANCISCO ALAMILLA M.
VINICIO E. MORENO CAMPOS
JOSE E. RUIZ MARTIN
IVAN CERRILLO VARELA
GERARDO TOVAR A.
DAMIAN A. CORTES GARCIA
RODRIGO ALONSO VILLEGAS
RAFAEL YAIR SANCHEZ I.
ALEJANDRO MORALES ARIZMENDI
T.M.N.T. II
FRANCISCO MENDOZA
CLAUDIO PEREZ LEDESMA
ANGEL CASTAÑEDA CISNEROS
ENRIQUE CHAVEZ RIOS
ROAL TORRES SANCHEZ
JOSE ROSAS GAMBOA
T.M.N.T. III
ANGEL CASTAÑEDA CISNEROS
JORGE A. GARCIA LEPEZ
T.M.N.T.IV
ANGEL CASTAÑEDA CISNEROS
SERGIO Y EDGAR LOYA T.
JESUS Y LUIS A. VEGA H.
JORGE RUIZ DE LA PEÑA
ERIC Y OSCAR ALFONSO P.
ROAL TORRES SANCHEZ
FRANCISCO A. AGUILAR ALONSO
RODRIGO DIEZ GARGARI
MIGUEL A. GARCIA CASTRO
TINY TOON
RICARDO FRIAS PATLAN
ANGEL CASTAÑEDA CISNEROS
IVAN MAURICIO PEREZ L.
THE LITTLE MERMAID
VINIVIO E. MORENO CAMPOS
JESUS Y FRANCISCO MENDOZA
TETRIS
RAMIRO CHAVEZ CASTREJON
VICTOR ROSALES
JORGE A. CONTRERAS
TOM & JERRY
LUIS M. MEJIA UGALDE
VICTOR ROSALES
ZELDA I
JORGE A. GARCIA LEPEZ
LUIS M. MEJIA UGALDE
***ZELDA III** (A LINK TO THE PAST)*
LUIS A. ZUNO MANDEUR
RODRIGO DIEZ GARGARI
JOSE ROSAS GAMBOA

EN ESTE NUMERO COLABORARON:
MARCO A. JIMENEZ BOJALIL
CARLOS RIVERA JURAUDINI
RENE FC. PEREZ CASAS
SASHIMI-X
JACOBO BERRA LURIA
FERNANDO OJEDA RUIZ
ARTURO ZAVALETA ALCALA
ENRIQUE ORTIZ VARGAS
RAMON MORA MARQUEZ
DANIEL GALINDO T.
GUSTAVO RODRIGJEZ A.
JEBER MARTINEZ RIOS
ESLI MARTINEZ RIOS
GERARDO RODRIGUEZ BARRAZA
ESAU MARTINEZ
SARA RIOS A.

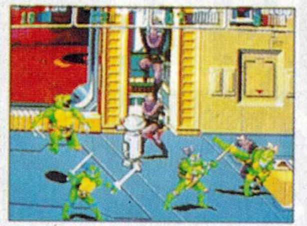
Y RESPONDIMOS DUDAS A:
SAMUEL CARBAJAL MURILLO
ANGEL A. HERRERA GUERRA
FRANCISCO CONCHA LARRAURI
GABRIEL SANDOVAL ROMERO
JESUS ALVARADO GUTIERREZ
BENJAMIN ARREGUIN BUCIO
GUILLERMO ABIEL REBOLLOSO
DANIEL RODRIGUEZ BA
PEDRO AGUIRRE
MARCO A. SALGADO MOLINA
MANUEL ZAPATA
RICARDO TEJADA GUTIERREZ
MARIO H. SALAS CERVANTES
PEDRO CESAR DIAZ H.
SALVADOR ROMERO ESPINOSA
ALFONSO SANCHEZ MEJIA
ENRIQUE G. SANGMAACK T.
FERNANDO VELAZQUEZ B.
ALEJANDRO LAZARINI GONZALEZ
MARIO A. RIVAS GARCIA
JOSE F. BRIONES DE LA TORRE
CARLOS A. CAMACHO VALDEZ
GUSTAVO PUENTE MORENO
CHRISTIAN SANCHEZ CALDERON
BENJAMIN PEREZ VAZQUEZ
LUIS PABLO NAVA GAMA
FERNANDO RUIZ MORALES
LUIS CASTAÑON CHALICO
HERIBERTO HURTADO CASTILLO
CHRISTIAN A. QUIROZ C.
MARIO A. SERRANO FLORES
JESUS ALMAZAN L.
EDUARDO MARTINEZ TERRAZAS
IRVING JOSUE MOJICA G.
LAURA VIVIANA PEREZ
JOSE ISRAEL VALDEZ G.
ELIAS ONAINDIA CODA
OMAR PONCE CARRILLO
JOSE VALDES A.
VICENTE PENNEY TORRES
PAULINO CARRILLO RODRIGÜEZ
DANIEL LORENZO V.
RUBEN RODRIGO GUZMAN C.
JESUS SANTIAGO ACOSTA
FRANCISCO R. TINOCO MONTES
JOSE ADELAIDO MEDINA A.
JESSICA I. MARTINEZ REYES
EMMANUEL ENRIQUE DELGADO L.
ENRIQUE NAMIHIRA GARCIA
FABIAN DE JESUS M. GASCIOLA
GERARDO MUÑOZ LOZANO
RAMON RAUL PONCE A.
JUAN J. HERRERA LONGORIA
MARIO CASTILLO ORTIZ
ALFREDO ARCE GARCIA
JOSE O. GUERRERO FRAIRE
CESAR R. SAINS CORONA



¿Adivina Quién Viene Al Super NES™?

Las Tortugas Viven Los Mejores Tiempos De Sus Vidas.

Cowabunga, los intrépidos amigos ninja, es TMNT IV Turtles in Time para el Súper NES. Los 4 fabulosos héroes han sido traídos directamente del segundo juego de Arcadia. Y de pilón algo sensacional: ahora también puedes luchar caparazón contra caparazón para saber definitivamente cuál reptil es el mejor de todos. Explora los 10 explosivos niveles que presentan sorprendentes gráficos 3-D. Tú tienes nueve tortumovimientos de ataque incluyendo Catapulta, Bala de cañón y Bulldozer. El vertiginoso viaje por el tiempo te lleva A.C., D.C. y A.C. otra vez. Pero no olvides tu misión: encontrar a Abril O'Neal (fiu, fiu) y encontrar la Estatua de la Libertad robada antes que Shredder la convierta en un mega ornato de jardín. Así es que alcanza tu total tortugosidad y lógralo!



KONAMI®

◄ Chécate esto. Escenas de Arcadia a la izquierda, escenas de Super NES a la derecha. ¡Son tortugamente iguales! ¿A poco no son sorprendentes los chavos de Konami?



▼ El rayo teletransportador de Shredder te mandará por la historia incluyendo los peligrosos días de los piratas. En este caso es Bebop y Rocoso usando sus trajes y aretes.
◀ Transpórtate a la era prehistórica donde los Foot Soldiers vuelan en Pterodáctilos y montan Tiranosaurios convertibles.
▼ Conviértete en un picudísimo manejador nocturno en tu disco a toda velocidad y derrota a Krang en el año 2020.
◀ Lucha por salvar tu piel en el nada confiable tren del siglo 19 por el salvaje oeste. Derrota a Lagartón y tal vez puedas hacerte unos zapatos de cocodrilo.
▼ Abolla caparazones y egos en el 2 player Versus mode donde el mejor en 3 rounds demostrará por vez primera cuál es la mejor tortuga.
TURTLES IV
TURTLES IN TIME
Nintendo
KONAMI
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Konami® es una marca registrada de Konami Co., Ltd. Turtles in Time™ es una marca registrada de Konami, Inc. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System® y Super NES™ son marcas registradas de Nintendo of America Inc. Teenage Mutant Ninja Turtles® y sus distintivas apariencias son marcas registradas © 1991 de Mirage Studios, licenciados exclusivamente por Surge Licensing, Inc. ©1992 Konami. Todos los derechos reservados.

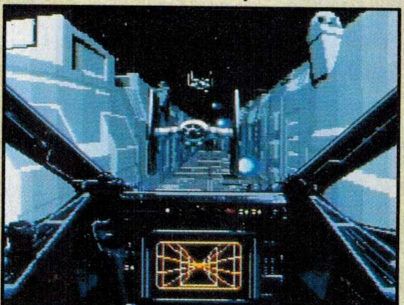
SUPER STAR WARS

Lucas Arts y JVC han preparado un juego basado en una película super clásica de Ciencia Ficción: Star Wars, La Guerra de las Galaxias.



Luke debe cuidarse de todo tipo de amenazas en este bar intergaláctico, donde se reúne la escoria de la galaxia.

La versión en videojuego de esta película tiene escenas clásicas como la batalla en la Estrella de la Muerte o dentro de la Nave del Imperio.



Vive famosas secuencias de la película con este juego, como la batalla en la Estrella de la Muerte.

Super Star Wars tiene 14 niveles, a través de los cuales debes desarrollar todo tipo de misiones. Y no podían faltar los jefes al final de cada escena, que gracias a la capacidad del Super NES son de gran tamaño y difíciles de vencer ¡Todo lo que un jugador busca!



Aquí Chewie se encuentra en problemas y sólo un jugador notable como tú será capaz de ayudarlo.

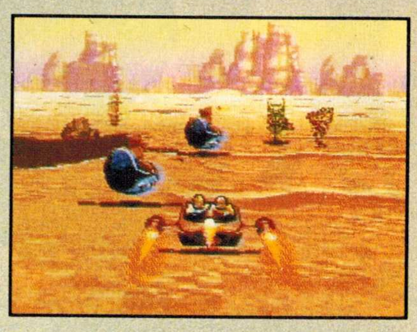


Para que nuestro joven héroe Luke Skywalker cumpla con su difícil misión, ha buscado la ayuda de varios personajes como el piloto de la nave Halcón Milenario, Han Solo y su copiloto Chewie, a quienes podrás escoger para completar una misión, dependiendo de cómo te acomodes.

La acción de este juego se desarrolla básicamente en 2 tipos: en el primero deberás ir guiando tu personaje con una perspectiva de lado; el personaje puede disparar, correr, agacharse o brincar para esquivar a los enemigos que lo atacarán furiosamente. En el otro tipo de acción deberás manejar una nave con increíbles efectos de rotación y escala.



Aunque este desierto parezca deshabitado, no lo está, monstruos como éste son el pan de cada día.



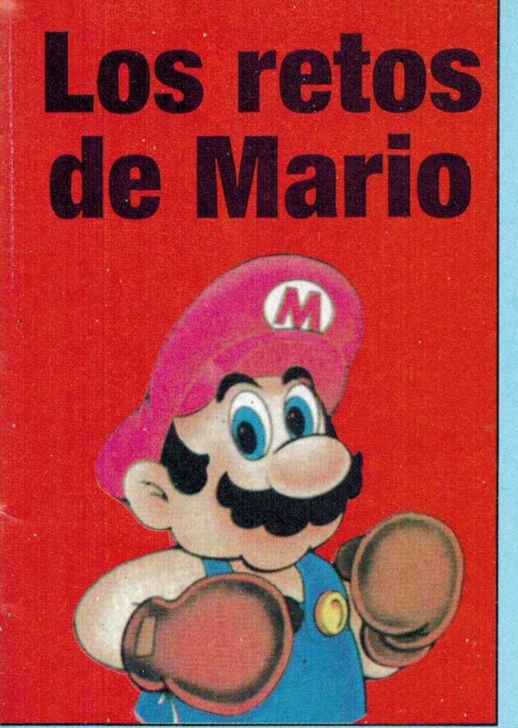
Esta es otra de las tantas escenas en las que sólo tus reflejos pueden salvarte.

Como la música, los gráficos y la animación son de primera calidad, este juego le hace justicia a un gran clásico en lo que a películas se refiere. Juégalo y que la fuerza te acompañe.



Han Solo debe vencer a este gigantesco robot, si es que él y los demás quieren avanzar.

Los retos de Mario





027 MARIO PAINT

¿Cómo logro hacer que todas estas figuras aparezcan en la presentación, antes de entrar al modo de dibujo?



028 DR. MARIO

¿Qué pasa al terminar el nivel 24 med?

RESPUESTAS

023 SUPER MARIO WORLD

Al enfrentarte a Roy en el castillo 5

¿Cómo puedes hacer que Mario se meta a la pared?

1.-Cáele a Roy pegado a la pared.
2.-Aléjate hacia el otro lado.
3.-En cuanto empiece a subir pégate nuevamente a la pared y mantén presionado el control hacia la pared.
4.-Cuando las paredes se cierren quedarás adentro.









Respondieron correctamente: MARCO CORDOVA H.+DAVID E. JIMENEZ SAIZ+JULIO CESAR ARELLANO GARCIA+BILLY JOEL BARAJAS B.+ALEJANDRO MARTINEZ RENDON+ENRIQUE, ARTURO Y BUMER PEREZ+PAUL JURADO FOSADO+FERNANDO ARIEL CANTO ESCALANTE+ISAIAS PANCARDO RODRIGUEZ+JUAN CARLOS ALCARAZ GARCIA+ANGEL VAZQUEZ BALDERAS+CARLOS CARRASCO SANCHEZ+CARLOS G. MAYORGA SALAZAR+DAVID SOFT+GONZALO LARA SALAS+ALEJANDRO MELENDEZ ORTIZ+ALEJANDRO R. VARGAS NIETO+J. FRANCISCO HASSLACHER A.+JUAN F. MUÑOZ M.+MIGUEL RICARDO SOTO+EDGAR ALONSO CERON E.

024 STREET FIGHTER II

¿Cómo logro esta foto?

Aunque nosotros hicimos el reto sólo con 2 personajes, lo puedes hacer con más; para que un personaje quede "en color" sigue estos pasos:
1.-Empieza un juego con cualquier personaje, reta con el 2P y empata hasta el 4º round.
2.-Escoge a cualquiera de los 2 personajes que empataron y continúa a la siguiente escena contra cualquier otro personaje.
3.-Elimina al enemigo de la siguiente escena y vuelve a retar con el 2P; ahora empaten y continúa con el que acaba de retar (o sea el 2P).
4.-Repite los 3 primeros puntos hasta llegar con los últimos jefes. Nosotros hemos logrado llegar hasta con 5 personajes "en color".

Respondieron correctamente: OMAR A. ORTIZ R.+OLIVER RAMIREZ H.+ARTURO RAMIREZ S.+ARMANDO RAMIREZ S.+ULISES DANTE RODRIGUEZ+DAVID E. JIMENEZ SAIZ+ALBERTO NIEVES GALVAN+OMAR OCHOA ROMAN+ANAYAMSI,VIC Y JAVIER+JOSE DE JESUS DEL RIO V.+ANGEL E. HERNANDEZ MEJIA+ENRIQUE, ARTURO Y BUMER PEREZ+JOSE ROBERTO TORRES S.+JOEL RODRIGUEZ DIAZ+RODRIGO VALLEJO REYES+JUAN JOSE FLORES S.+JOSE LUIS DOMINGUEZ G.+GREGORIO MORA AGUILAR+ROGER RANGEL M.+JOSE DE JESUS VIRGEN SAAVEDRA+EDUARDO DE LA TORRE DE LA T.+ANGEL VAZQUEZ BALDERAS+LUIS MIGUEL ARREOLA HERNANDEZ+JOSE LUIS DIAZ SANTILLAN+CARLOS FIDEL RODRIGUEZ R.+VICTOR HUGO MAYORGA PEREZ+FERNANDO MORALES LUGO+RAUL ROMERO MERINO+OSCAR AMERICO MENDEZ VELEZ+ANGEL JAVIER VAZQUEZ G.+LUIS ALBERTO ROMERO B.+FRANCISCO A. AGUILAR ALONSO+ADAN CARBALLLO PEREZ+JESUS ZHU JIM+ABEL BEJAR DOMINGUEZ+JUAN M. Y GERMAN VAZQUEZ D.+JOEL A. MARTINEZ R.+JORGE A. GALICIA C.+JULIAN ESQUIVEL CALVILLO+CARLOS Y FRANCISCO RIVERA+MIGUEL A. ABADIA P.+ALEJANDRO FRANCO I.+RAMON SAMANIEGO V.+EZEQUIEL Y JULIAN CHAVEZ F.+AMADO A. CANIZALES C.+MILTON BRAN L.+CHRISTIAN Y MICHELL LOPEZ D.+CARLOS E. ISLA ESPINOSA+ISRAEL TRUJILLO E.+MIGUEL A. GARCIA CASTRO.

el control de los PROFESIONALES

por: Axy y Spot

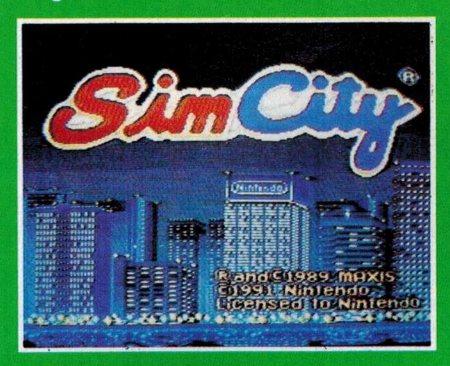
Estuvimos pensando mucho el tema para esta ocasión y ¡zaz! de repente se nos prendió el foco: pensar.

Seguramente estarás de acuerdo en que muchos jugadores resuelven sus cartuchos de Nintendo sólo con práctica y gran habilidad manual, pero hay otro factor muy importante para salir victorioso: pensar.



El truco que publicamos de Battletoads es una prueba de cuando los lectores piensan

Existen otro tipo de juegos, como los de acción y aventuras, en los que aparentemente no necesitamos pensar, pero estamos muy equivocados. Nos han llegado muchas preguntas sobre cómo descubrimos nuestros secretos o estrategias y la verdad es que lo hacemos pensando, ya que en algunas ocasiones, al jugar, salen cosas que no esperábamos; entonces reseteamos el juego y regresamos al mismo lugar y tratamos de repetir lo mismo para investigar qué fue lo que pasó. De esa forma descubres pequeñas "fallas" del juego que puedes aprovechar en ese mismo stage o tal vez en otro lugar.

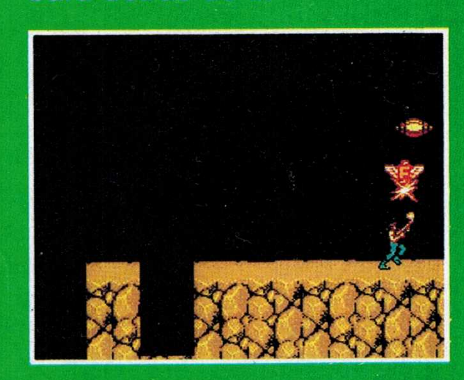


Juegos R.P.G. como Deja-Vu o de estrategia como Sim City, exigen que el jugador piense mucho.

En Street Fighter II estuvimos pensando si había alguna diferencia entre la electrificación de Blanka con el golpe débil y el golpe medio, y después de analizarlo muy concienzudamente nos dimos cuenta que en graficación (imagen) no había ningún cambio, pero no contentos con esto seguimos analizando y vimos que el "valor" sí cambiaba; es decir, que aunque no se veía tenía más alcance. Esto lo descubrimos al acercar mucho a Blanka a otro personaje, haciendo la electrificada con golpe débil de Blanka pero sin electrocutarlo, entonces cambiamos la electrificación a golpe medio y ¡oh sorpresa! sin moverlo ahora sí lo electrificaba... pero ¿para qué nos servía saberlo? ¿dónde podíamos aplicar este descubrimiento? Pensando un poco se nos ocurrió electrificar a los 2 Blankas con el mismo procedimiento.

A lo que vamos con este ejemplo es que no sólo debes descubrir que tú puedes lograr algo con el personaje que manejas, sino también dónde aplicarlo para hacer más puntos, obtener más vidas, evitar obstáculos, etc.

En Super Contra, en el stage 3, el piso se va derrumbando y una forma de evitar las caídas a los precipicios cuando empieza el scroll (pantalla que avanza automáticamente) es pegarte de inmediato a la derecha y así el piso se derrumbará detrás de ti.



En Club Nintendo le damos un gran valor a este tipo de secretos descubiertos por nuestros lectores, más que los leídos en otros lados, así que si tú has descubierto por ti mismo algo y nos lo escribes, ponle antes un título que diga DESCUBRIMIENTO para que lo analicemos y tratemos de publicarlo con prioridad sobre otras cartas. Piénsalo.

CAPCOM®

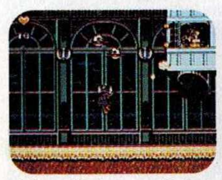
Disney's

DARKWING DUCK

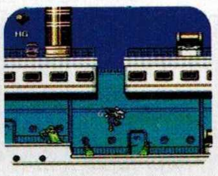
Official Nintendo Seal of Quality

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

En este caso sólo hay un pato que no puede meter la pata.



Ojo con los huevos voladores de Picacero, pueden dejarte frito para siempre.



Desde la fortaleza flotante del crimen de Picacero el peligro llega en oleadas.



Será mejor que te muevas rápido porque estas tortugas son todo menos lentas.

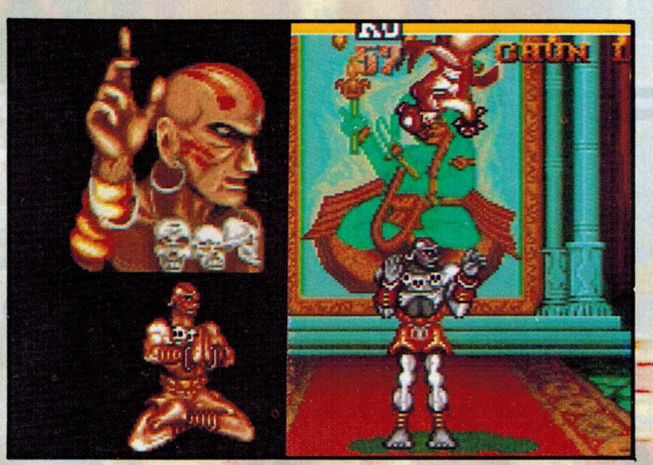
F.O.W.L. ha convertido St. Canard en un paraíso del crimen. La misión del pato Darkwing es que los culpables paguen el pato. ¿Sencillo? Para nada. Hay 7 peligrosos niveles donde archi-enemigos como Picacero, Quackguasón y Mega Volt le esperan para desplumarlo. Sin tu ayuda está perdido, así que ¡éntrale al caso hoy mismo!

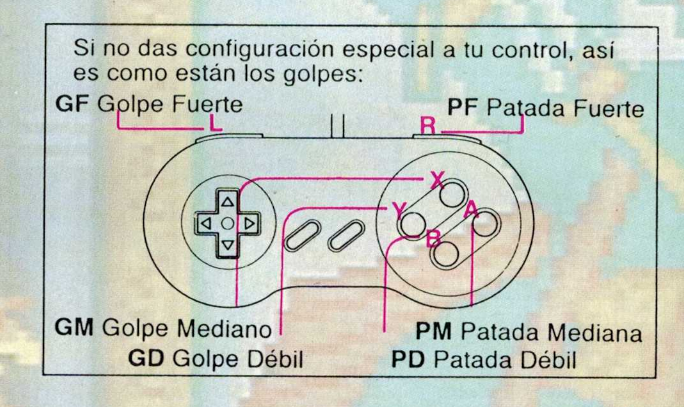
CAPCOM®

Licensed by Nintendo® for Play on the Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®



DHALSIM





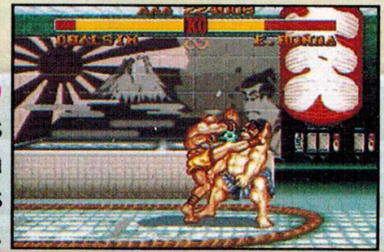
Dhalsim es sin duda el más lento de todos, pero no por esto es un mal contrincante.
La mayor de sus ventajas es el poder estirar sus extremidades (brazos y piernas) para tener mayor alcance, pero si no ejecutas los ataques en el momento adecuado, te golpearán en ellas cuando las estires.

PATADAS



PD/PM DE CERCA AGACHADO

La utilizas para forzar a tu enemigo a poner defensa sin alejarte.



PD DE CERCA PARADO

La utilizas para quitarte algunos ataques cuando el enemigo salta verticalmente, o también lo usas como PD de cerca agachado.

PD DE LEJOS PARADO

La utilizas para mantener a distancia al contrincante (quita poca energía pero es menos probable que te toquen cuando estiras el pie).



PM DE CERCA PARADO

La utilizas en una serie de golpes.

PM/PD SALTANDO

La utilizas para evitar que tu enemigo salte hacia ti.

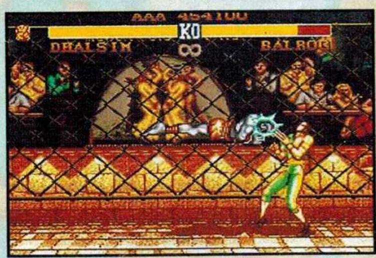
AGARRES



Cuando estés junto al enemigo presiona en tu control derecha o izquierda y GF para agarrarlo, arrojarlo y restarle energía.



Cuando estés pegado al enemigo presiona en tu control derecha o izquierda y GM para agarrar a tu contrincante con Yoga Nugie y restarle energía.



SPINNING ATTACK 1

Para lograrlo salta y cuando estés en lo más alto presiona GF. Lo utilizas para atacar arriba y al frente en posición horizontal.(Muy útil para acercarte al contrincante).





SPINNING ATTACK 2

Para aplicarlo salta y cuando estés en lo más alto presiona PF. Lo utilizas para atacar bajando en diagonal rápidamente. (Al combinarlo con otros golpes es muy efectivo).



PM DE LEJOS PARADO

Es la que tiene mayor alcance cuando tu enemigo está al frente.





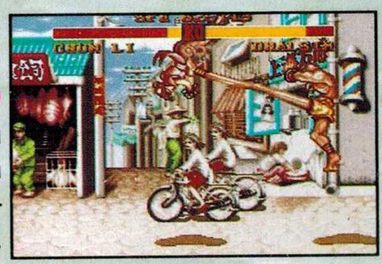
PF DE CERCA PARADO

La utilizas para rematar por arriba.



PF DE LEJOS PARADO

La usas igual que PD DE LEJOS PARADO pero con ésta quitas más energía, aunque es más lenta y corres el riesgo de ser golpeado en la pierna.



PF SALTANDO

Como Dhalsim salta muy lento, con facilidad lo alcanzan en el aire, pero con esta patada puedes mantener a distancia al enemigo.

GOLPES



GD/GM DE CERCA AGACHADO

Lo utilizas para forzar al enemigo a poner defensa sin alejarte.



GD/GM/GF DE LEJOS AGACHADO

Los utilizas para atacar por abajo; el más rápido es GD, pero el GF es el que resta más energía.



GD DE LEJOS PARADO

Lo puedes utilizar para quitarte ciertos ataques por arriba o también para presionar al enemigo.





GD/GM/GF SALTANDO

Lo utilizas para atacar por arriba o evitar que te sigan cuando saltas hacia atrás.



GD DE CERCA PARADO

Si colocas este golpe puedes fácilmente darle Yoga Nugie o un agarre.





GM DE CERCA PARADO

Lo utilizas como el GD DE CERCA PARADO, pero además si el oponente pone defensa también lo puedes agarrar o darle Yoga Nugie.



GM DE LEJOS PARADO

Lo utilizas como el GD DE LEJOS AGACHADO, pero éste sí lo paran con defensa de pie.



GF DE CERCA PARADO



(CABEZAZO)



Lo utilizas para colocar un cabezazo y si estás muy cerca lo colocas doble (muy efectivo).



GF DE LEJOS PARADO

Lo utilizas para golpear al contrario poco antes de caer cuando salta.



BARRIDAS



Para lograrlo tienes que presionar el control hacia abajo y cualquier patada. Lo utilizas para atacar por abajo (muy útil para esquivar poderes o recibir a ciertos enemigos cuando saltan hacia ti).
Con PD casi no avanzas pero puedes poner defensa rápidamente; con PF avanza más pero si no entra, fácilmente te golpearán.

YOGA FIRE



Sigue la secuencia mostrada en forma contínua e inmediatamente después presiona cualquier puño:

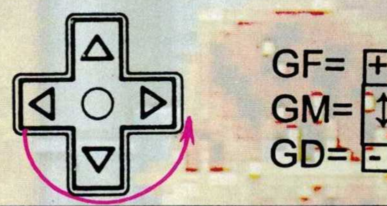
GF=Rápida
GM=Mediana
GD=Lenta



YOGA FLAME



Es lo mismo que Yoga Fire, pero con esta secuencia:



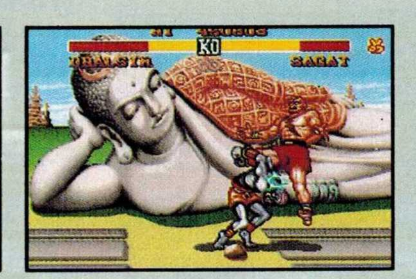


JUGADA DE EXPERTOS

Cuando tu enemigo no tenga defensa o esté mareado, atácalo con SPINNING ATTACK 2 de tal manera que le des al nivel de las rodillas e inmediatamente presiona GF.
Esta jugada se desarrolla de dos maneras.

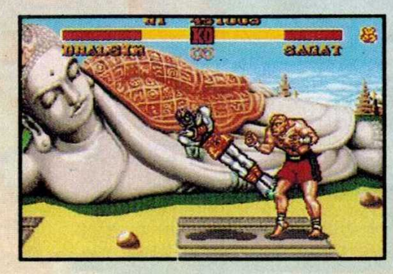

CASO 1:






CASO 2:

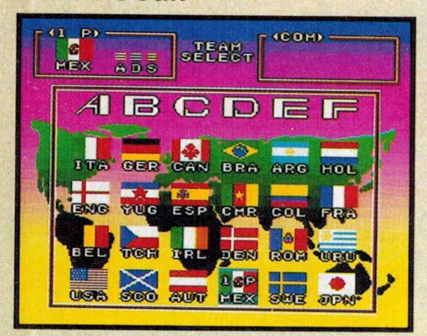
Para el caso 2 puedes presionar con cualquier otro ataque.







Generalmente, cada jugador tiene una línea de juegos donde se desempeña mejor, así hay jugadores de R.P.G., acción, aventuras y deportes; para estos últimos Jaleco prepara un excelente juego de fútbol: **Goal!**



Gracias a ti, México puede llegar a ganar la Copa Mundial.

Goal para Super NES no se parece en nada a la versión original del NES (a no ser por el nombre solamente), ya que la acción ahora se ve de lado y no por arriba.



Antes de iniciar cada encuentro, tú podrás escoger entre 4 diferentes formaciones.

Para todos los que conocemos el tipo de juegos que hace Jaleco, sabemos que sus juegos de deportes son muy buenos, y Goal! no es la excepción; en este juego podrás escoger un equipo de entre 24 diferentes a nivel mundial, cada uno con diferentes ventajas y desventajas.



Cada equipo tiene ventajas y desventajas, aquí 2 de los más poderosos enfrentándose: Alemania vs. Argentina.

El juego se divide en diferentes opciones, así podrás disputar un partido contra la computadora, contra un amigo, o entrar a la Súper Copa donde deberás llevar un equipo a disputar el Campeonato Mundial, (eliminándote en octavos y cuartos de final, hasta semifinal y final) y cada que ganes un partido podrás salvar tus resultados en la memoria del cartucho, ya que contiene batería.



2 Jugadores pueden competir entre ellos y recrear esos partidos tipo Copa del Mundo.

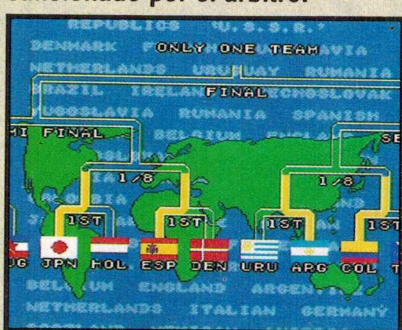


Al cambiar la perspectiva, debes controlar a tu portero para evitar recibir un gol.

Sinceramente creemos que este es uno de los mejores cartuchos de fútbol para SNES, ya que además de tener buenos gráficos y sonido, tiene un buen nivel de diversión y el control sobre los personajes es muy bueno, además de que el reto va en aumento según vayas avanzando en tu clasificación. Otro de los aspectos que hacen interesante a este juego es el cambio de perspectiva que ocurre cuando haces un tiro a la portería, o cuando festejan los jugadores al anotar un gol.



Si cometes una falta, puedes ser sancionado por el árbitro.



En el camino por la Copa Mundial, sólo los mejores podrán aspirar por un buen lugar.

ROAD RUNNER'S
Death Valley Rally™

REQUIERE

REFLEJOS

VELOCIDAD

ASTUCIA

SESOS

VALOR

y un poquito de suerte

Solamente de

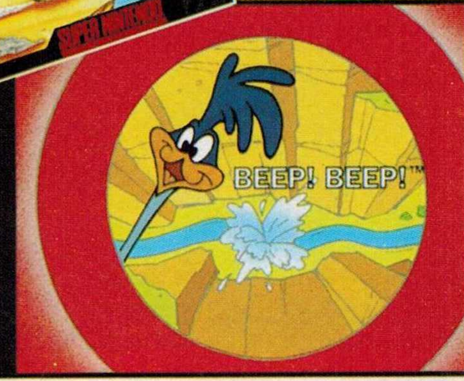
SUNSOFT®

AAAAAAAAAAAAA...

AAAAAAAAAAAAA...

AAAAAAAAAAAAA...

PHUGHHHHHHE!





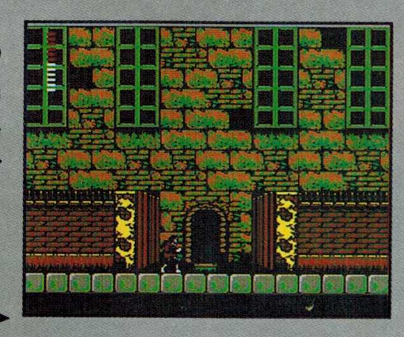
SUPER NINTENDO



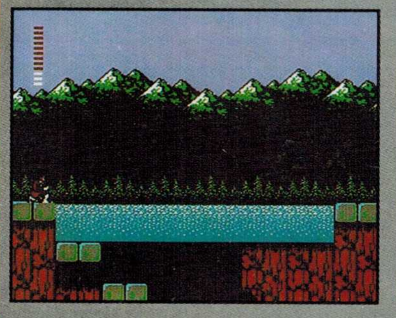
CASTLEVANIA II -SIMON QUEST-

¿Dónde encuentro las 5 partes del cuerpo de Drácula?

1.- La primera parte (el hueso) lo encuentras en la Mansión Berkeley, al este de Jova (la ciudad donde empiezas). Dirígete por el camino de arriba al llegar al Bosque de Veros; si escoges el hueso de Drácula como item, te darán un escudo. →





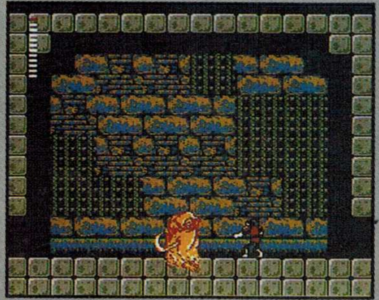




2.- Para encontrar el corazón de Drácula debes llegar al lago Yuba, al este de la Mansión Berkeley; tomando el camino de abajo en el bosque Aljiba, al llegar al lago escoge tu cristal como item y agáchate en la orilla del lago unos 5 segundos. Al poseer el corazón de Drácula se lo deberás enseñar al ferry del río al oeste de Jova y así te llevará a otro lugar.

3.- Una vez que le hayas mostrado el corazón al ferry, te llevará a la Mansión Brahm; ahí deberás encontrar el ojo de Drácula que te permitirá ver los objetos escondidos. Por cierto, antes de llegar al cuarto donde está el corazón, encontrarás una Grim Reaper y si la vences obtendrás el cuchillo de Oro.







¿Quieres ganar un



con

SUPER SCOPE?



te da esa oportunidad al sortear 20 de estos equipos.
Si tu carta es escogida en el

SORTEO DE ANIVERSARIO DE CLUB NINTENDO

y además contestaste correctamente por lo menos 20 de las 30 preguntas de este cuestionario ¡ya la hiciste! Así que haz memoria, consulta con tus amigos y en revistas anteriores de ***Club Nintendo***, ponte a jugar y afina tu puntería. Es importante que contestes las preguntas en estas hojas, las desprendas, las dobles y las envíes cuanto antes. No se vale enviar las respuestas en copias fotostáticas ni en otro papel porque perderán validez.

¡Mucha suerte!

PREGUNTAS

1.-En Contra ¿Cuál es el máximo marcador posible?
☐100,000 ☐1'000,000 ☐999,999 ☒6'443,500 ☐999,990

2.-¿Cuál es el nuevo nombre de C.Itoh de México?

ITOCHU MEXICO S.A. DE C.V.

3.-¿En cuántas portadas de Club Nintendo ha aparecido Mario?

En 5

4.-¿Qué tiene de curioso la firma de Shigeru Miyamoto?

Que en las 2 O de su apeyido les pone ojos

5.-¿Cuántos Warp Zone hay para ir al mundo 5 en Super Mario Bros.?

1

6.-¿En cuáles de estos cartuchos pueden participar hasta 4 jugadores al mismo tiempo?
☒INDY HEAT ☒PLAY ACTION FOOT BALL ☒SUPER SPIKE V.BALL
☒SWORDS & SERPENTS ☐T.M.N.T.II

7.-¿En cuáles de estos juegos no pueden jugar 4 personas al mismo tiempo?
☐WORLD CUP SOCCER ☐NIGHTMARE ON ELM STREET ☐GAUNTLET
☒TRACK & FIELD II ☒CHAMPIONSHIP BOWLING

8.-En Adventure Island ¿qué obtienes al llegar a la meta con una fairy?
☒2,000 puntos ☐Una vida ☐Un osito de peluche
☐Leche ☐Carne ☐Escena de bonus

9.-En Gradius III ¿Qué comentario aparece al terminarlo en la dificultad más alta?
☐You're the best player ☐Technical pro ☒Technical Monkey
☐Congratulations ☐Game Over ☐Siquitibum a la bimbomba

10.-¿Cuál es el tiempo récord en el que Axy rescata a los prisioneros en Pilotwings?

1:17

11.-¿Cuántos cuartos secretos tiene Castlevania Adventure? (G.B.)
☒4 ☐8 ☐16

12.-¿Qué traje o poder para Mario aparece sólo en una escena de Super Mario Bros. 3.?

la bota del mundo 5

13.-¿Cuántas maneras hay de eliminar a Bowser en Super Mario Bros 3?

2

14.-¿Cuáles de estos juegos utilizan password?
☒METROID ☒KID IKARUS ☒SILVER SURFER
☒ROBIN HOOD ☐MATATENA ☐MEGA MAN

15.-¿Cuáles de estos juegos NO utilizan password?
☒CASTLEVANIA ☒1942 ☐BUBBLE BOBBLE
☐STRIDER ☒NINJA GAIDEN III

16.-¿Con qué implemento nulificas los poderes del "Archified Zoma" en Dragon Warrior III?
☐SWORD OF KINGS ☒SPHERE OF LIGHT ☐WATER BLASTER
☐LEAF OF WORLD TREE ☐NINGUNO

17.-¿A quién rescatas en Mickey Mousecapade?
☐Pluto ☒Alicia ☐Tribilín ☐Clarabella ☐Walt Disney ☐Spot

18.-¿En dónde está la Isla de Pascua?

El punto más cercano es Chile en el Océano Pacífico.

19.-¿Cuál es la clave de 10 vidas en Contra?
☐ARR,ARR,ABA,ABA,IZQ,DER,IZQ,DER,B,A,B,A
☐ARR,ABA,IZQ,DER,A,B,A,B
☐ARR,ARR,ABA,ABA,IZQ,DER,IZQ,DER,A,B,A,B
☒NINGUNA
☐ARR,ARR,ABA,ABA,IZQ,DER,IZQ,DER,B,A

20.-¿Cuántos puntos te da un Tetris en el nivel 9?

12,000 puntos.

21.-¿Qué significa R.P.G.?

Role Playing Game.

22.-¿En dónde se publicó por primera vez el Sound Test de Super C?

En el manual.

23.-¿Cuántos personajes corren en Mario Kart?

8.

24.-¿En qué estado de la Unión Americana se encuentra la compañía Konami?

Bufalo Grove, Illinois.

25.-¿Qué equipo profesional de Fútbol Soccer trae el logotipo de Super Nintendo en la camiseta?

Sevilla.

26.-¿De cuántos bit será el adaptador para el C.D. Rom de Super NES?

32.

27.-¿Qué tiene en la mano el Presidente al finalizar Bad Dudes?
☐Una bandera ☐Un diploma ☒Una hamburguesa
☐Un tamal oaxaqueño ☐Una revista ☐El logo de Data East

28.-¿Cuántas vidas escondidas hay en el nivel 1-1 de Súper Mario Bros.?

1.

29.-¿En qué ciudades de Estados Unidos se celebra semestralmente el Consumer Electronic Show? En la Ciudad de Chicago y las Vegas.

30.-¿Cómo se llama el cable para que 2 jugadores se enlacen con 2 Game Boy?

Video Link.

MUCHAS DE ESTAS PREGUNTAS ESTAN RESUELTAS EN LAS REVISTAS DE CLUB NINTENDO.

BASES

1.-Contesta el cuestionario con las 30 preguntas sobre videojuegos directamente sobre estas páginas centrales. No respondas sobre otras hojas ni sobre copias fotostáticas.

2.-Desprende estas páginas centrales y mándalas a:
SORTEO DE ANIVERSARIO CLUB NINTENDO
Lucio Blanco N° 435
Azcapotzalco 02400 México, D.F.

3.-El día martes 2 de febrero de 1993 se celebrará un sorteo con todos los cuestionarios que hayan llegado antes del día viernes 29 de enero de 1993.

4.-De este sorteo se obtendrán 20 cuestionarios que, para ser ganadores, deberán tener al menos 20 aciertos de las 30 preguntas contestadas.

5.-En el caso de que cualquiera de los 20 cuestionarios que hayan salido sorteados no cumplan con el mínimo de 20 aciertos, se sacará un nuevo cuestionario de la urna y se verificará que éste sí los tenga, y así hasta tener los 20 cuestionarios premiados.

PREMIOS

1.-Se darán 20 premios, cada uno de los cuales consiste en un Super Nintendo Control Set con un Super Scope.

2.-Los premios serán enviados al domicilio indicado en el sobre y en el cuestionario.

3.-Los ganadores serán dados a conocer en el número 16 de la revista Club Nintendo del mes de marzo de 1993.

PERMISO DE GOBERNACION: A-31-93

ANOTA AQUÍ CLARAMENTE TUS DATOS

NOMBRE______________________________

DOMICILIO______________________________
CALLE NUMERO COLONIA

ESTADO:______________ C.P.__________ TELEFONO:__________

IMPORTANTE

1.-Por esta ocasión no envíes tips, secretos, preguntas, ni sugerencias, sólo manda este cuestionario contestado.

2.-Asegúrate de enviar este cuestionario a la sección "SORTEO DE ANIVERSARIO CLUB NINTENDO", para que de esta forma entre directamente a la urna.

3.-No olvides poner tus datos lo más claros posibles.

4.-Lee cuidadosamente las bases de este sorteo.

5.-Tu cuestionario dirígelo a:SORTEO DE ANIVERSARIO CLUB NINTENDO
Lucio Blanco N° 435
Azcapotzalco C.P.02400 México, D.F.



FINAL FANTASY II

¿Cómo puedo derrotar a Zeromus?

Antes que nada, para tener una buena oportunidad debes ir arriba del nivel 40 y lo que te recomendamos es lo siguiente: A Cecil y a Kain mantenlos atacando con el comando fight, a Edge mantenlo arrojando (Dart) estrellas "Ninja" o usando Ethers o Elixir en Rosa cuando lo necesite; a Rosa mantenla usando Cure 4 en todos y a Rydia atacando con arco y flechas Artemis. La batalla puede durar mucho pero no te desesperes si crees que todavía no lo puedes vencer, haz experiencia con los Red Dragons y los Behemont que aparecen en el camino. Un Tip final: cuando estés peleando contra Zeromus no lo ataques con Magia, ya que él siempre te contraatacará con Magia y será más difícil vencerlo.







4.- Una vez que tengas estos 3 objetos cambia tu cristal azul por el rojo en la ciudad de Alba, cruzando el río sin mcstrarle el corazón al ferry.



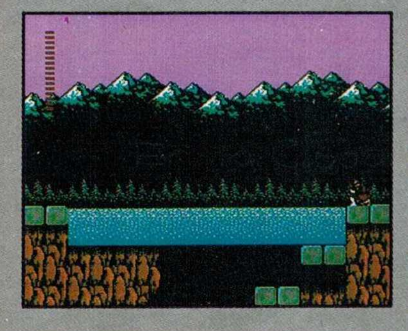
5.- En la ciudad de Ondal es muy importante que obtengas "Morning Star". →

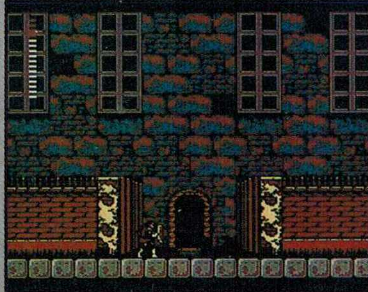
6.- Al llegar a Deborah Cliff, selecciona como item el cristal rojo y agáchate donde indica la foto para que un remolino te lleve a la Mansión Bodley, donde hallarás la uña de Drácula.Con ella, usándola como item, podrás romper las paredes que antes sólo podías con Holy Water.







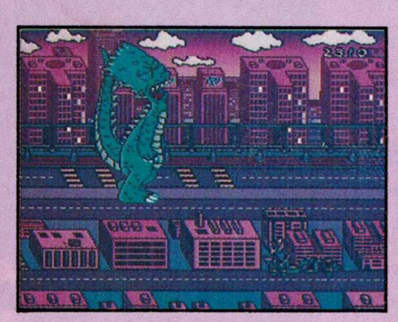




7.- Al oeste de la Mansión Bodley encontrarás un lago; usa la esfera roja y agáchate, así encontrarás el camino a la Mansión Laruba donde está el anillo de Drácula. Cuando tengas los 5 objetos, podrás llegar al castillo de Drácula que se encuentra al este de la Mansión Bodley.

BART'S NIGHTMARE

¿Cómo paso la escena de Bartzilla?
Una de las escenas que más confundes es la de la puerta verde.

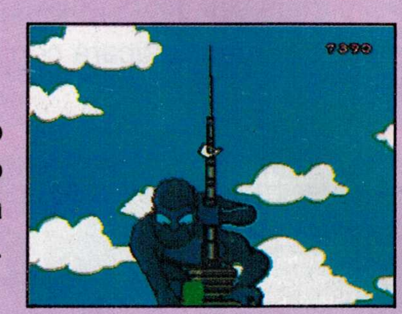


En esta escena tienes que destruir lo más que puedas de aviones, trenes y tanques, tratando que no te toquen. Después de un rato aparecerá un camión que te reducirá de tamaño, así obtendrás una hoja de tu tarea y pasarás a otra etapa, donde tienes que ir esquivando "porquerías" que te dejan caer personas que se asoman cuando tratas de llegar a lo más alto del edificio.



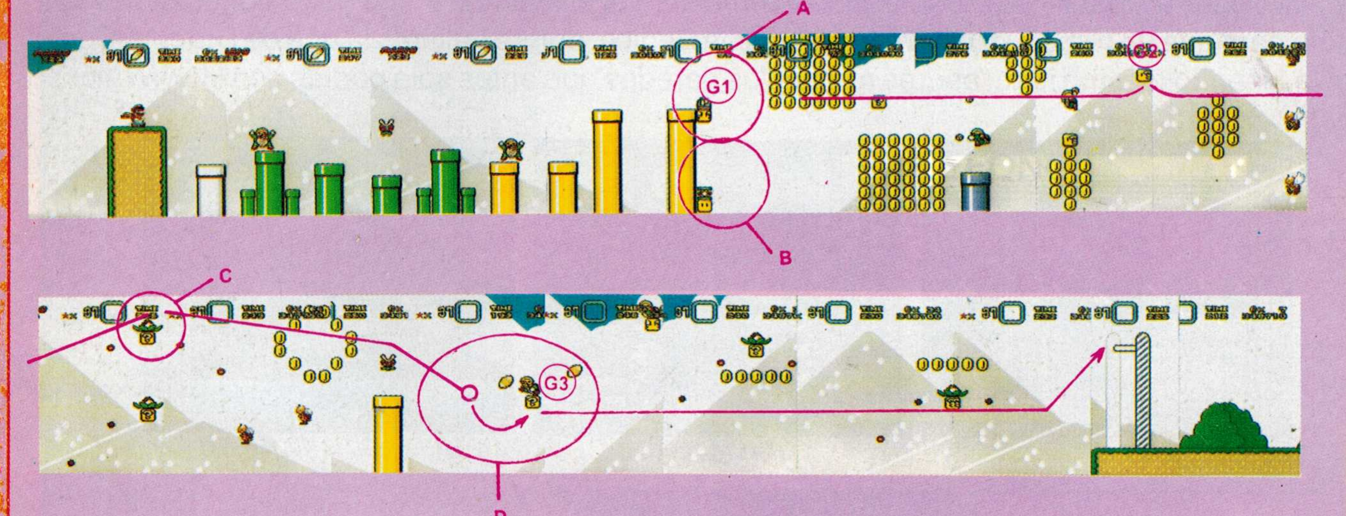
Momtra tratará de evitar que llegues.

Si a Homer Kong no lo electrocutas rápido no obtendrás otra hoja de tu tarea.



SUPER MARIO WORLD

¿Cómo paso Tubular?



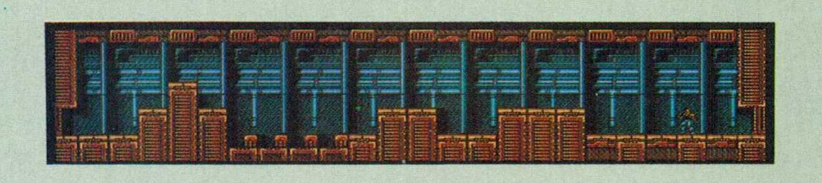
A-Usa el P-Switch
B-Déjate caer en el resorte, saca el globo 1 (G1) y rebota nuevamente en el resorte para alcanzar el globo 1 (G1).
Sigue la ruta marcada y saca el globo 2 (G2); sin tomar el globo sigue con la ruta.
C-Cuando estés sobre la planta toma el gobo 2 (G2).
D-Espera a que pase el balón, saca el globo 3 (G3) y esquivando los balones que te lance el otro enemigo toma el globo 3 (G3) y continúa con la ruta para llegar al final.

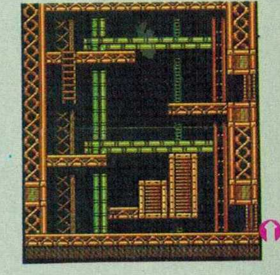
POWER BLADE 2

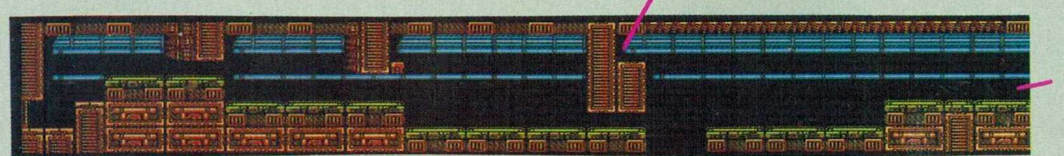
¿Me pueden ayudar con mapas y tips para este juego?

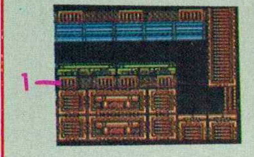
Reserva de energía para Nova= **A**

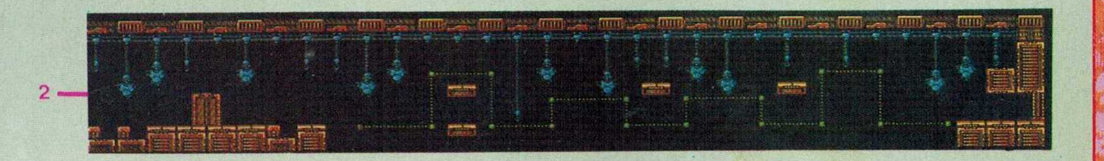
Reserva de energía para Trajes= **B**

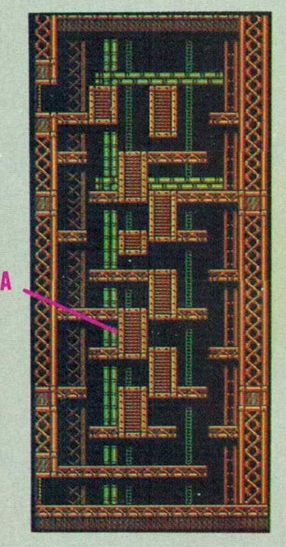


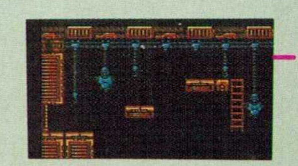






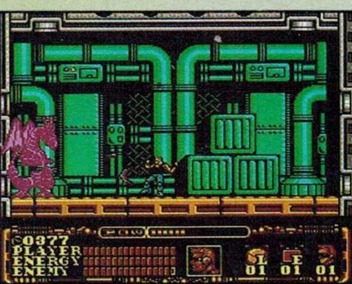


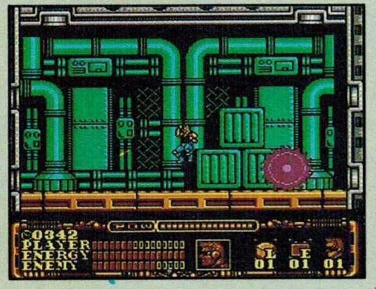


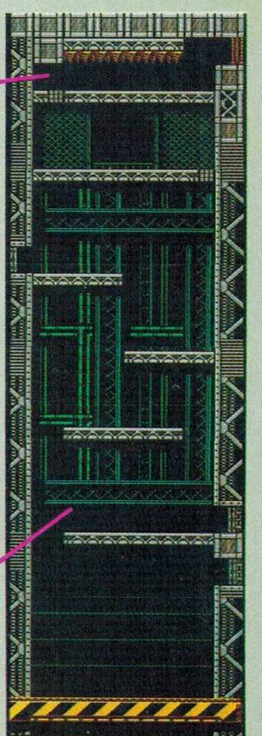


¡Pásate barriendo estos picos!

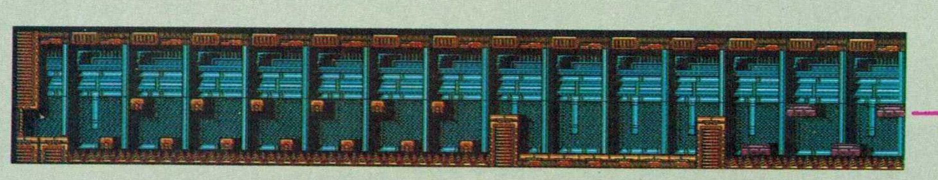
1-Newt Suit:Para vencer al dragón, dispárale de cerca con tus boomerangs y checa cuando se haga bola porque se te arrojará. Bríncalo.



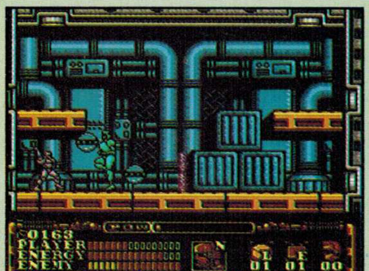


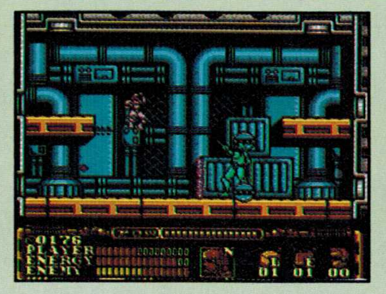


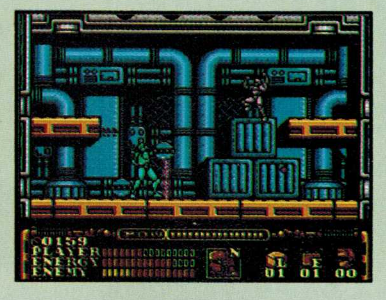
Dispárale a los robots de las bases desde antes de que suba la base.

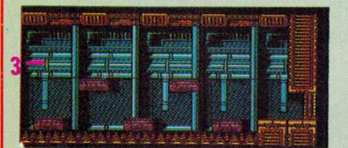


Jefe: Para eliminar a este robot, acércate a él al entrar para obligarlo a disparar cerca de la base. Después retrocede un poco y brinca el 2o. disparo que haga, entonces métete debajo de la base que estés más cerca y dispárale. Repite esta operación pero hacia el otro lado.

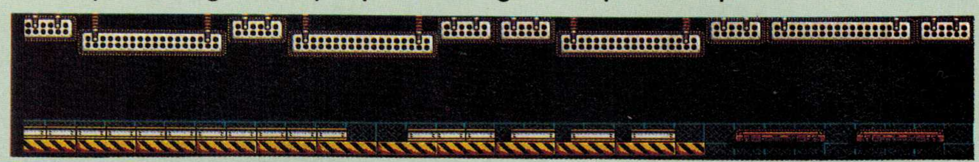


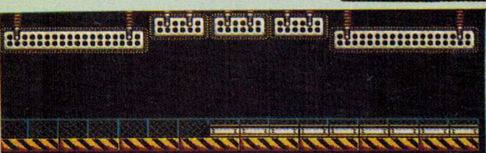




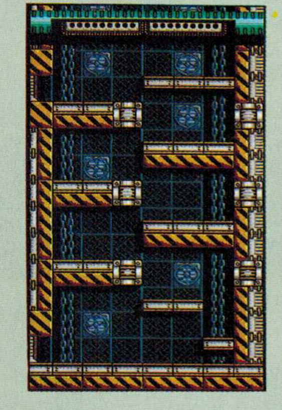


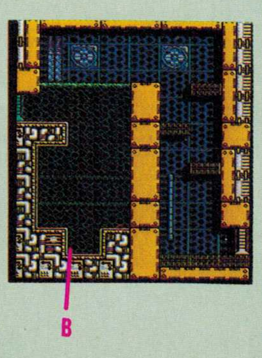
En esta parte el techo comenzará a bajar, siempre antes avanzar; ve al punto seguro al que puedas llegar sin que te toquen las sierras.

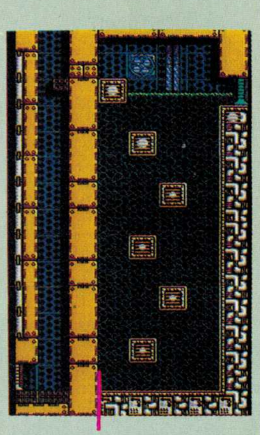


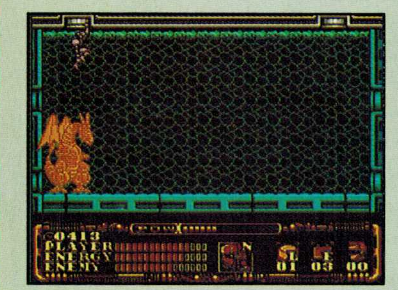


Aquí el techo irá descendiendo; antes de bajar de una base a otra debes esperar a que aparezca completamente.





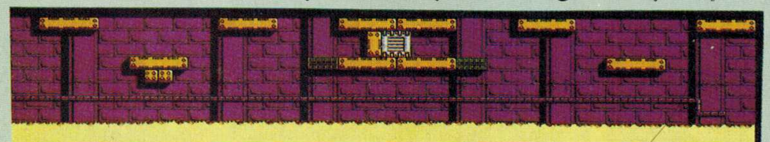


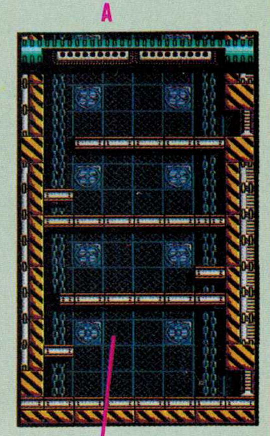


Wet Suit: Antes de entrar a este cuarto ponte tu Newt Suit y de inmediato salta y pégate al techo como indica la foto y desde ahí elimina al dragón.

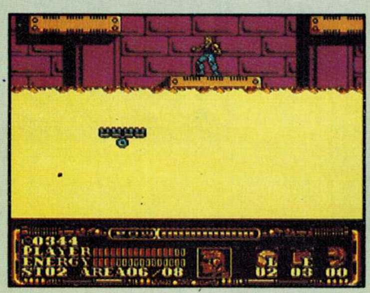


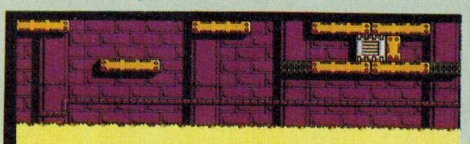
Si quieres obtener energía, elimina a los peces que salen aquí hasta que obtengas lo que quieras.



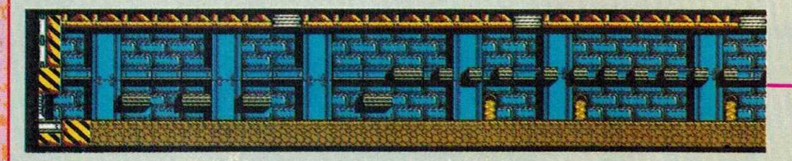


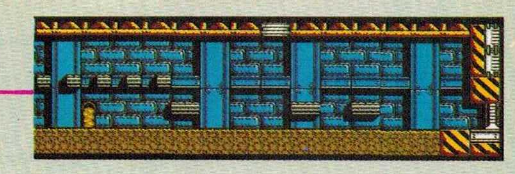
Cuando la lava comience a subir, brinca hacia cualquier base que esté cerca de ti y vuelve al transportador una vez que haya bajado el nivel.

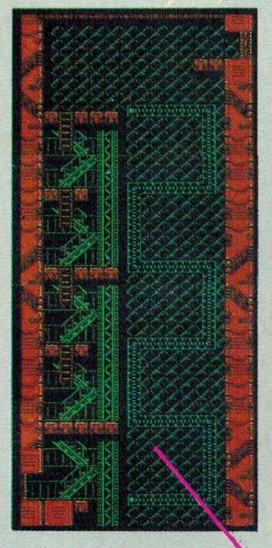


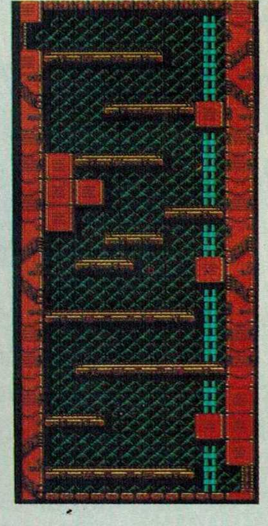


Aquí otra vez irás de bajada, no les dispares a los robots hasta que se formen o de lo contrario perderás mucho tiempo. Para abrir el camino por el piso, de preferencia usa tu Newt Suit.

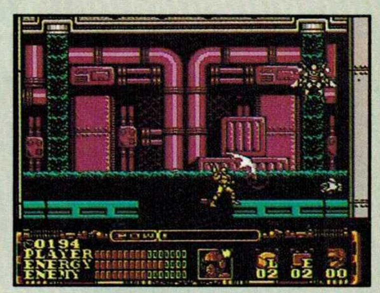


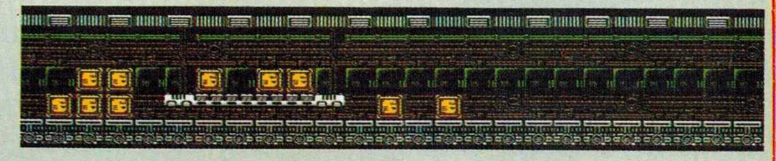




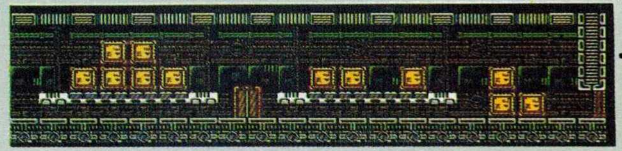


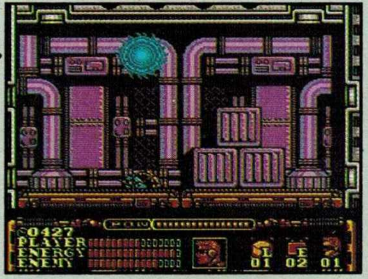
Jefe: Ponte tu Wet Suit antes de entrar y mantente disparando en diagonal hacia el robot, pero cuidado con los peces que aparecen en las orillas del cuarto.



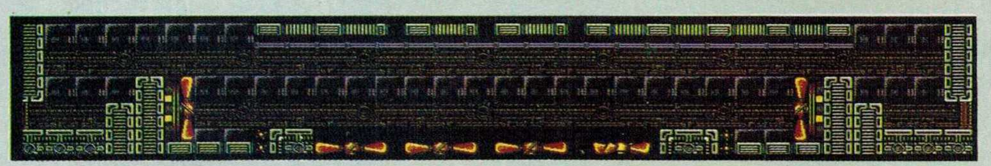


Antes de ponerte en línea con los enemigos, dispárales en diagonal y saltando.





Rocket Suit: Al igual que el primer dragón, golpéalo y cuando comience a saltar, bárrete por debajo de él; repite esto hasta que lo elimines.

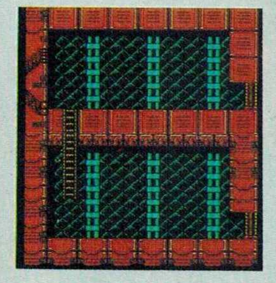


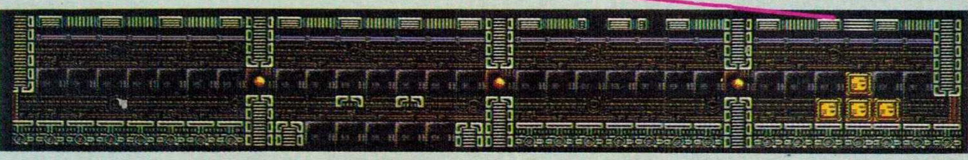


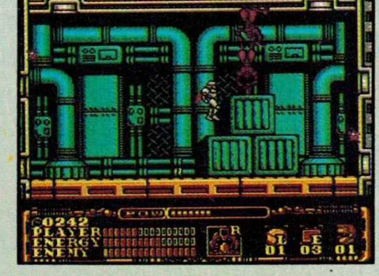
Pásate esta parte con el Rocket Suit.

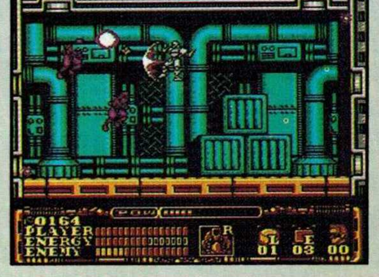
Ve de base en base con el Rocket Suit, pero espera a que no estén funcionando los ventiladores para pasarte.

Aquí puedes recuperar tu energía.





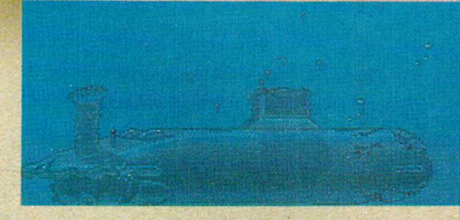




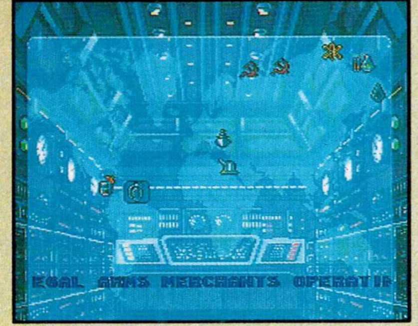
Jefe: Con tu Rocket Suit trata de ponerte de inmediato en el centro del cuarto y atácalo desde ahí por donde se mueva. Ten cuidado cuando se pegue a la pared porque se te puede arrojar.







La tensión es tremenda, las manos te sudan y las miradas están sobre el radar. ¡Vaya forma de empezar un juego! ¿no crees?



Sus misiones, Capitán.

Hi-Tech nos presenta su primer título para el SNES: The Hunt for Red October, que es una conversión de su ya clásico juego del NES, pero ahora con un montón de opciones más.



Esta planta nuclear ha caído en manos de rebeldes; es importante eliminarla a toda costa.

El movimiento del submarino es básicamente el mismo que en la versión del NES (con el control mueves tu submarino en 8 direcciones), pero ahora podrás usar 5 diferentes armas para neutralizar a tus enemigos y éstas son: torpedos, misiles superficie/aire, misiles superficie/tierra, bombas y contadores eléctricos.

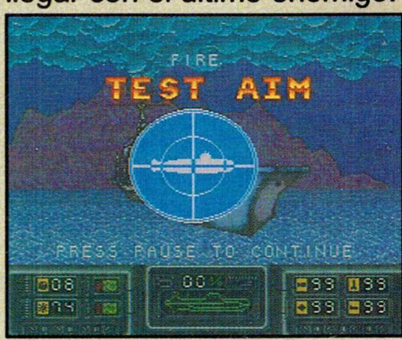
Al jugar The Hunt for Red October tomas el rol del Capitán Marko Ramius, que ha sido puesto al mando del más poderoso submarino jamás inventado por los soviéticos. ¡Claro! el Red October.



Por lo visto, hasta los animales marinos están en contra del Red October.

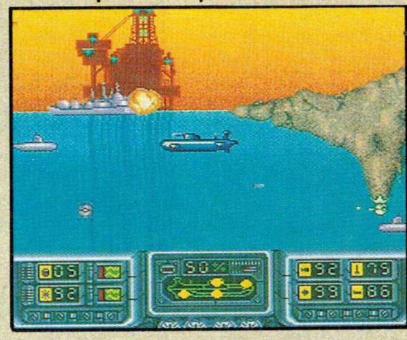
Nueve peligrosas misiones te esperan como Capitán de tan poderoso submarino; éstas van desde escapar de la U.R.S.S., escoltar un barco americano para proteger a un famoso economista, hasta destruir bases enemigas que ponen en peligro la paz de tu país y del mundo.

A la mitad de cada escena encontrarás el logotipo de un barco; tocándolo entrarás a una escena de puntos. Si tienes Super Scope lo podrás usar en este tipo de escenas, donde debes derribar aviones para ganar armamento, o al llegar con el último enemigo.



Para poder usar tu Super Scope, sólo debes conectar el receptor en el puerto 2 y el SNES automáticamente detectará el receptor.

Este juego tiene buenos gráficos, y un buen control sobre el submarino, además de un nivel de reto aceptable. Quizá el único "pero" que le podemos poner, es que la música es un poco repetitiva.



Si no eliminas a todos los enemigos, este pozo petrolero caerá en manos equivocadas.


TUNES PORTATILES
DOT MATRIX WITH STEREO SOUND
BATTERY
LOONEY TUNES
Nintendo GAME BOY™
SELECT
START
B
A
¿Qué es más divertido que ver una caricatura? ¡Estelarizarla! Buggs Bunny, el Pato Lucas, el Demonio de Tasmania y muchos otros de tus personajes favoritos le dan la vuelta al mundo en una loca aventura totalmente de caricatura. Tú controlas a un personaje diferente a través de seis alocadas y tramposas minihistorietas -además de un explosivo Bonus Round- ¡es como jugar siete juegos en uno!
SUNSOFT®
LICENSED BY
Nintendo®
Official Nintendo Seal of Quality
SUNSOFT® is a registered trademark of Sun Corporation of America. © 1992 Sun Corporation of America. LOONEY TUNES, characters, names, and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. © 1992. Nintendo, Game Boy and the Official Seals are registered trademarks of Nintendo of America Inc. © 1992 Nintendo of America Inc. Not Actual Game Boy® Screen Shot.

CURSO

Nintensivo





Serás un excelente piloto con práctica; aquí hay unos consejos importantes.





MARIO Y LUIGI

Ellos tienen la cualidad de ser los corredores más balanceados, no les falta nada (aunque tampoco les sobra). Cuando los tienes como enemigos, ambos te atacan con su poder de Star Man.





BOWSER Y DONKEY KONG JR.

Los archivillanos, al ser de gran tamaño, son muy lentos para arrancar, pero ya encarrerados son los que más velocidad alcanzan. Cuando te tocan como enemigos, Donkey te lanzará plátanos y Bowser bolas de fuego, siendo éstas las más molestas.

LA PRINCESA Y YOSHI

Estos 2 personajes te dejarán viendo visiones a la hora de arrancar, ya que son los que más rápido lo hacen, aunque ya en competencia son los que tienen la menor velocidad. Cuando te tocan como enemigos la Princesa te ataca con hongos y Yoshi con huevos.





KOOPA Y TOAD

Los 2 tienen buena velocidad y arranque, pero su fuerte es la habilidad para tomar las curvas. Cuando te tocan como enemigos, Toad te ataca con hongos y Koopa con caparazones.





Controles de Super Mario Kart

Esta es la función de cada botón en tu control cuando juegas Super Mario Kart.

Control Pad: Derecha e izquierda funcionan como volante de tu control.
Botón B: Acelera
Botón Y: Frena
Botón A: Ruleta
Botón X: Cuando compite 1 player te da la opción de espejo retrovisor.
Botones L y R: Tu coche da un pequeño salto.

Si por accidente tomas un hongo de los que te reducen, trata de evitar que te golpeen hasta que te lancen otro hongo; si lo tomas volverás a tu tamaño normal.





RULETA



A lo largo de cada pista verás en el camino cuadros de opciones. Al pasar sobre cualquiera de ellos una serie de objetos comenzarán a pasar por el cuadro que está junto al marcador de tiempo; para detenerlos debes apretar el botón A y dependiendo lo que haya salido, lo podrás usar para ayudarte en la carrera.➲

Esto es lo que te puede salir y cómo usarlo:

Caparazón Verde.-Con él puedes poner fuera a tus enemigos. Para arrojarlo al frente y que siga en línea recta presiona A; para dejárselo a los enemigos que vienen atrás presiona abajo y A, pero si lo arrojaste y no le diste a nadie, permanecerá rebotando hasta que golpee a alguien.

Caparazón Rojo.-Al igual que el verde, golpea a tu enemigo, pero éste es mejor ya que es teledirigido, y sólo se puede usar hacia el frente.

Cáscara de plátano.-Hace que tus enemigos pierdan el control por unos segundos; para dejarla en el camino aprieta el botón A, y para arrojársela o los que van al frente presiona arriba y A.

Monedas.-Aumenta 2 monedas a tu marcador.

Hongo.-Te da un "turbo" muy útil al usarlo en líneas rectas o sobre terrenos que te restan velocidad como agua, pasto o algas.

Star Man.-Te hace invulnerable por un período de tiempo, pudiendo en ese intervalo chocar contra tus enemigos y eliminarlos, o no perder velocidad al salirte de la pista.

Pluma.-Al usarla podrás saltar algunas partes del camino.

Fantasma.-Esta opción te hará invisible a tus oponentes, más no invencible a sus ataques.

Trueno.-El más poderoso de todos; al usarlo hará que todos tus enemigos reduzcan su tamaño y sea más fácil el rebasarlos.

Otras cosas sobre Super Mario Kart.

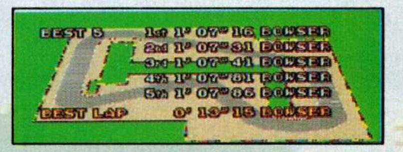
Al iniciar este fabuloso juego verás que hay 2 categorías; 50 cc y 100 cc. Solamente al ganar el oro en las 3 categorías de los 100 cc podrás tener acceso a la categoría especial.➲





➲Una técnica avanzada para poder dar una vuelta sin desacelerar se logra presionando en tu control el botón L o R y en la cruz la dirección que vayas a tomar; por ejemplo, botón L e izquierda para dar una vuelta hacia la izquierda y viceversa. Esto lo debes practicar muy bien.

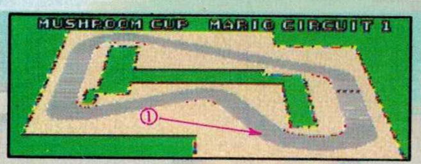
En Time Trial podrás intentar dar las vueltas más rápidas y tus récords quedarán grabados en la memoria del juego, para así intentar vencerlos después.➲

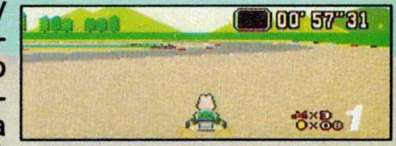


➲En Battle Mode podrán competir 2 jugadores entre sí para ver quién rompe primero los 3 globos del contrario, en 4 pistas diferentes.

¡Ahora sí! a empezar con el Mario Kart GP, viendo las pistas de Mushroom Cup Race.

MUSHROOM CUP MARIO CIRCUIT 1





1.-Para ahorrarte un poco de camino y adelantar a algunos contrarios, si obtienes un hongo o estrella toma un atajo por aquí hasta el punto A; procura accionar el hongo hasta que hayas entrado a la arena, porque si lo haces antes frenarás tu impulso a medio camino.➲

MUSHROOM CUP DONUT PLAINS 1



1.-Al igual que en la pista anterior, por aquí también puedes tomar un atajo con hongo o estrella.➲

2.-Siempre que pases por estas superficies con rocas no debes dar vuelta, ya que en este tipo de superficies pierdes muy rápido el control.➲





MUSHROOM CUP GHOST VALLEY 1



➲En todas las escenas de Ghost Valley debes tener mucho cuidado con las orillas de las pistas, pues si chocas con ellas se caerán, dejando un hueco por el cual podrás caer.

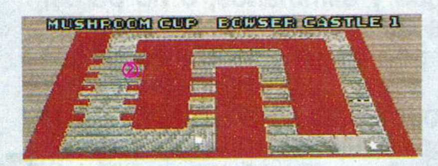
1.-Puedes usar tu turbo aquí, pasando exactamente por la mitad del camino.

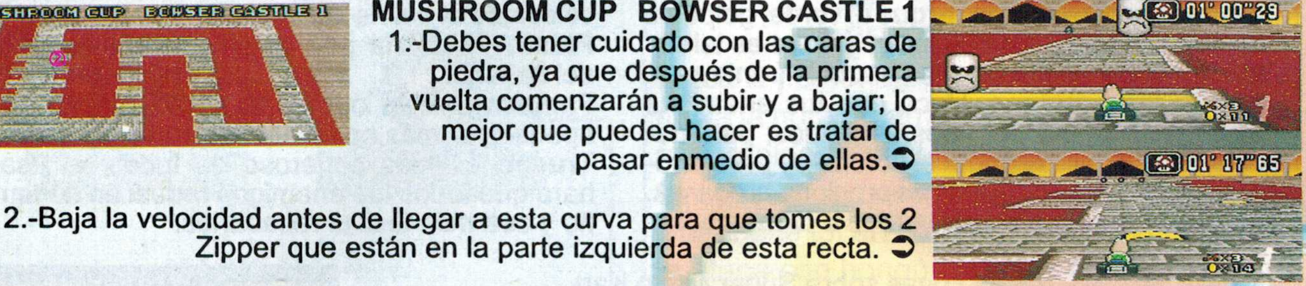




2.-Si obtienes pluma, podrás saltarte parte del camino por aquí. ➲

➲3.-Para tomar cualquier cosa que esté exactamente detrás de una rampa, debes dar un pequeño salto antes de llegar a ella.





MUSHROOM CUP BOWSER CASTLE 1

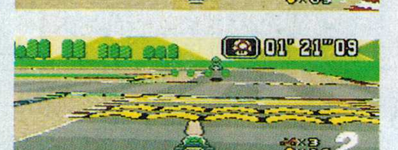
1.-Debes tener cuidado con las caras de piedra, ya que después de la primera vuelta comenzarán a subir y a bajar; lo mejor que puedes hacer es tratar de pasar enmedio de ellas.➲

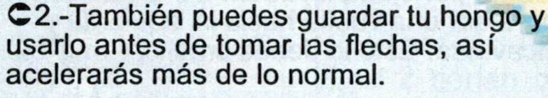
2.-Baja la velocidad antes de llegar a esta curva para que tomes los 2 Zipper que están en la parte izquierda de esta recta. ➲

MUSHROOM CUP MARIO CIRCUIT 2

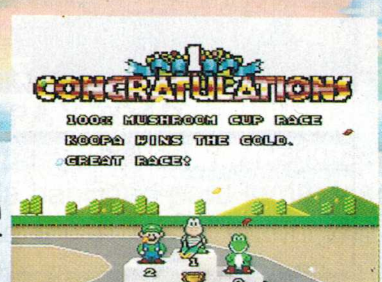


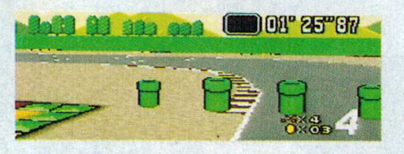
➲1.-Si obtienes un hongo o Star Man, puedes usarlo para ir en línea recta desde el punto 1 hasta A.





➲2.-También puedes guardar tu hongo y usarlo antes de tomar las flechas, así acelerarás más de lo normal.





¡Felicidades! Ya has ganado Mushroom Cup; ahora sólo te quedan 2 categorías por ganar para entrar a la categoría especial.➲



FLOWER CUP CHOCO ISLAND 1



➲En todas las escenas de Choco Island (y tambièn Donut Plains, pero en menor medida) al ser la superficie de tierra, es muy difícil maniobrar; será bueno que al tratar de tomar una curva lo hagas bajando la velocidad.

1.-Te recomendamos tomar estas curvas en línea recta (como indicamos en el mapa), pero qué mejor si obtienes un turbo y lo usas en esas zonas.➲



➲2.-Si obtienes una pluma puedes usarla donde te indicamos, ya que ahí ahorrarás mucho camino y ganarás posiciones si vas abajo.

Para poder arrancar con alta velocidad (como si usaras un turbo) haz lo siguiente: En la línea de salida comienza a acelerar hasta que empiecen a desvanecerse las letras (Round 1, Round 2, etc.) de preferencia cuando vayan a la mitad; si aceleras correctamente saldrás disparado, si no te sale a la primera no te desesperes, sólo toma un poco de práctica.

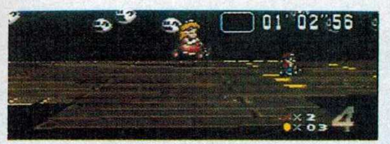


SPOT











FLOWER CUP GHOST VALLEY 2



1.-Si te sale aquí una pluma, úsala, pues ahorrarás un buen tramo de camino.

2.-Antes de llegar a esta curva trata de abrirte lo más posible para que puedas tomar el Zipper que se encuentra en la orilla derecha de la misma; el tomarlo te dará mejores resultados si también brincas por la barra amarilla que está cerca del Zipper.

FLOWER CUP DONUT PLAINS 2



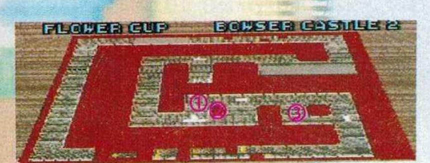
A lo largo de esta pista encontrarás a muchos topos saltando de sus madrigueras. Si tienes la desgracia de ser agarrado por alguno de ellos, mueve rápidamente tu control de izquierda a derecha o de lo contrario frenará tu carrera.



1.-Usa tu hongo o estrella en línea recta sobre esta serie de curvas; no te preocupes si pasas sobre la orilla del lago, tu velocidad impedirá que caigas.

2.-El terreno accidentado y los topos hacen muy peligrosa esta curva; lo mejor es bajar la velocidad entre la parte con piedras y las madrigueras de los topos.

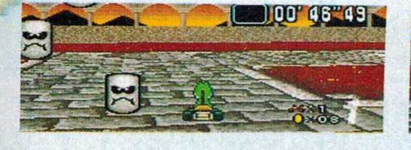
FLOWER CUP BOWSER CASTLE 2





1.-Con la pluma puedes saltar por aquí, pero debes tener mucho cuidado y tratar de ser exacto, ya que si no llegas y caes en la lava, te regresarán al punto A.

2.-Aquí hay un Zipper; sólo si tienes bien dominadas las curvas te recomendamos tomarlo.





3.-En esta parte tienes la opción de tomar 2 caminos; el de la izquierda es más rápido, pero si quieres tomar un objeto, por el de la derecha hay un símbolo de interrogación.

FLOWER CUP MARIO CIRCUIT 3



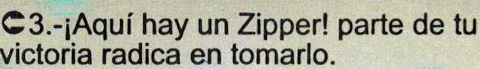


1.-Esta es una curva realmente difícil, lo mejor que puedes hacer es disminuir tu velocidad y tomar la curva "desde afuera" (muy abierto).



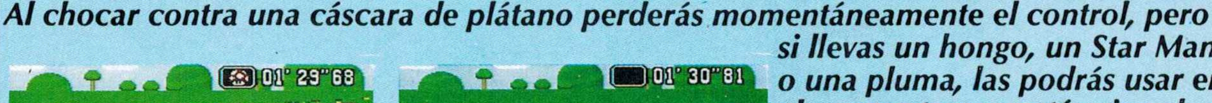
2.-Para tomar este atajo es recomendable llevar hongo o estrella, pero a diferencia de otros atajos éste es más estrecho.

3.-¡Aquí hay un Zipper! parte de tu victoria radica en tomarlo.





¡Otra copa de oro más para tu colección! Ya sólo queda una más para llegar a la liga especial, pero eso lo veremos en el próximo número.



Al chocar contra una cáscara de plátano perderás momentáneamente el control, pero si llevas un hongo, un Star Man o una pluma, las podrás usar en el momento que estás girando y así te recuperarás de inmediato.





AXY



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escribenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México, D. F.

POWER BLADE 2 (NES)

Este es el password final de Power Blade 2. Te deseamos buena suerte para eliminar al líder de Delta.

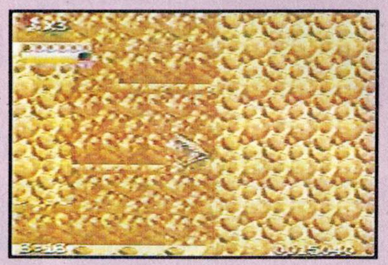


DEATH VALLEY RALLY (SNES)

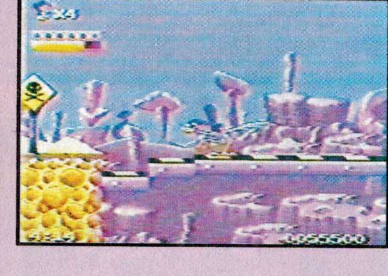
CUARTOS SECRETOS



En este juego puedes encontrar varios cuartos secretos:
El primero está en el primer nivel de "Zippity Splat"; después de pasar el puente que se cae, sube al elevador y métete a la pared de la derecha, donde indica la foto, así encontrarás un cuarto secreto con varios puntos.



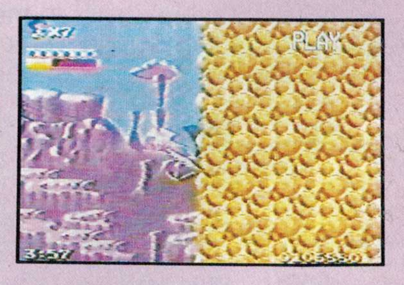
Dentro de ese mismo cuarto, métete por la pared que indica la foto para encontrar una vida.



En el segundo nivel de la misma escena, déjate caer junto con el primer puente del lado izquierdo y ahí encontrarás puntos y una vida.

En el tercer nivel de "Zippity Splat", al llegar al símbolo que te indicamos, déjate caer por el barranco que está a la izquierda, pero pegado a la pared de la derecha para llegar a otro cuarto secreto.







En "Hopalong Casualty", en el primer nivel, brinca hacia la izquierda (donde está la bandera roja de cabeza) para encontrar otra vida.



En ese mismo cuarto, en la pared de la izquierda, encontrarás el camino a otro cuarto donde hallarás muchas banderas.

NOTA: LA CALIDAD FOTOGRAFICA NO LE HACE JUSTICIA A LAS EXCELENTES GRAFICAS DE ESTE JUEGO, PERO ESTOS TRUCOS EXCLUSIVOS BIEN AMERITABAN SER PUBLICADOS.



a jugar con Disney
Disneylandia Juegos
PROBLEMAS
PASATIEMPOS
PROBLEMAS
CRUCIGRAMAS
JUEG
¡Sí! Un montón de crucigramas, acertijos, laberintos y miles de juegos más para que tú te diviertas con la revista más entretenida.
Disneylandia Juegos
¡COLECCIONALAS!
Todos los meses una nueva revista con nuevos juegos

SUPER MARIO KART (SNES)

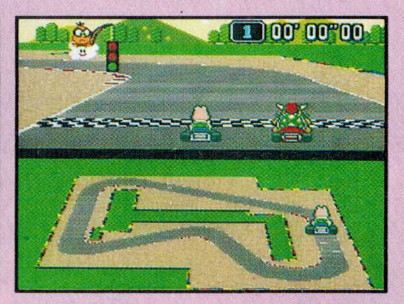




Si quieres aumentarle reto a la carrera realiza lo siguiente: Cuando estés en la pantalla de selección de personaje (1P ó 2P) y presiones al mismo tiempo los botones Y y A, el personaje que escojas ahora disminuirá de tamaño; si te arrepientes y quieres empezar de tamaño normal, sólo vuelve a apretar los botones.

En Time Trial puedes competir contra un coche fantasma controlado por la computadora, desde la primer carrera; para lograrlo haz lo siguiente: escoge Time Trial y en la pantalla de selcción de personaje presiona cualquier botón en el Control 2 y aparecerá la palabra "con" encima de algún personaje. Ahora escoge tu contrincante (de preferencia a Bowser o a Donkey Kong Jr. que son los más rápidos y los que más presión te pueden poner) y ahora sí... a competir.





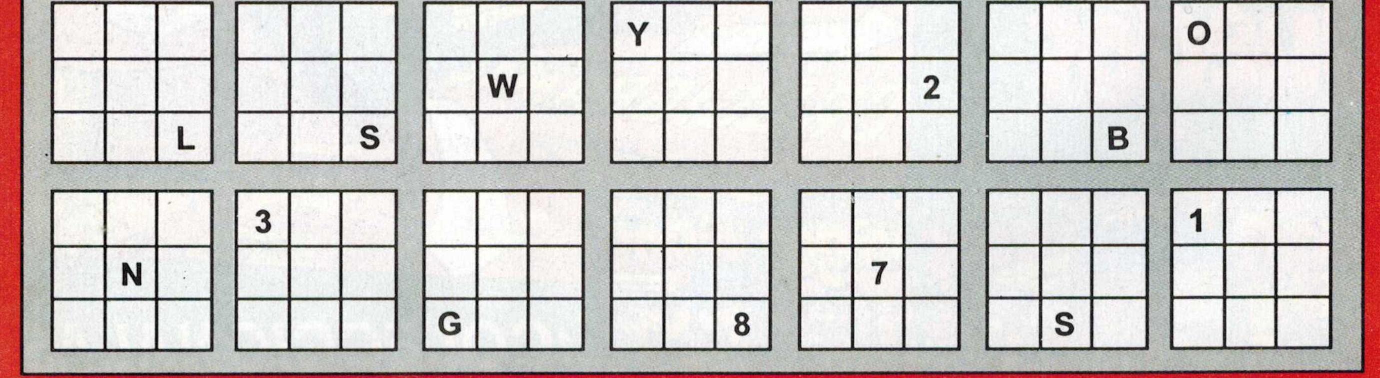




Si prefieres tener tu pantalla de visión en la mitad de abajo y el mapa arriba, realiza la siguiente secuencia: en el control 2 presiona y mantén L y R en la pantalla de opción de 1 ò 2 player, luego posiciona el cursor en 1P, presiona B y escoge categoría favorita, con la pantalla en la parte de abajo.

G.I. JOE II -The Atlantis Factor- (NES)

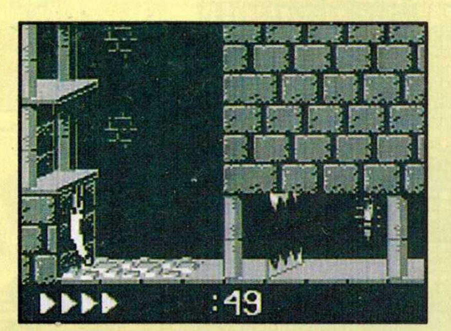
Con este password podrás empezar en la última escena con un buen nivel de energía en tus comandos:



PRINCE OF PERSIA (GB)

Passwords para todos los niveles:

Nivel 2:	06769075
Nivel 3:	24613065
Nivel 4:	99116015
Nivel 5:	53004005
Nivel 6:	46308135
Nivel 7:	65903195
Nivel 8:	13807185
Nivel 9:	25432654
Nivel 10:	92731644
Nivel 11:	80637674
Nivel 12:	56135664



KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE (SNES)

Este juego requiere, además del dominio del control, pensar y resolver los laberintos que se le presentan a Krusty.

Muchas veces por una pequeña falla, o un detalle pasado por alto, no puedes avanzar al siguiente nivel. Si a ti te pasa esto, tal vez estos passwords te puedan ser de mucha utilidad.

LEVEL 2:	BARTMAN
LEVEL 3:	SMITHERS
LEVEL 4:	SNOWBALL
LEVEL 5:	JEBEDIAH



THUNDER SPIRITS (SNES)

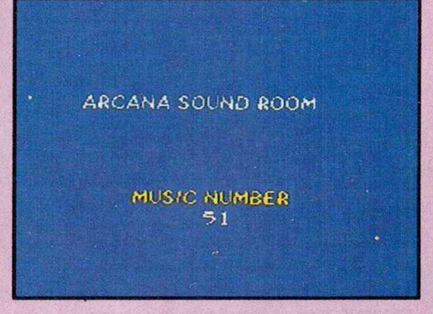
Para poder entrar a la pantalla de configuración, cuando aparezca "Push Start" en la presentación presiona los botones Select y Start al mismo tiempo.

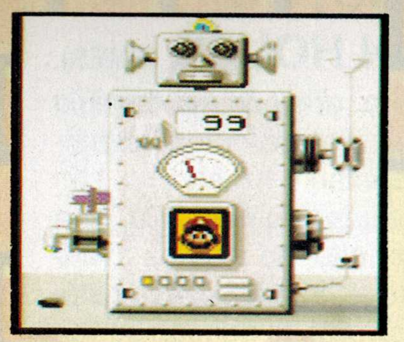
Para subir tu número de continues espera a la pantalla de presentación; cuando aparezcan las palabras "Push Start" presiona rápida y repetidamente el botón B. Cada que oigas un sonido, indicará que un continue ha sido agregado a tu contador. Si empieza el "demo" no te preocupes, ya que tus continues se acumularán, pero si quieres hacer más sólo espera otra vez a la pantalla de presentación y continua presionando B.

ARCANA (SNES)

Para obtener el "Sound Room", espera a que aparezca la pantalla de presentación, entonces presiona al mismo tiempo los botones: L,R y B; si lo hiciste correctamente entrarás a la pantalla donde los números del 1 al 50 son efectos de sonido, y del 51 al 90 son fondos musicales.

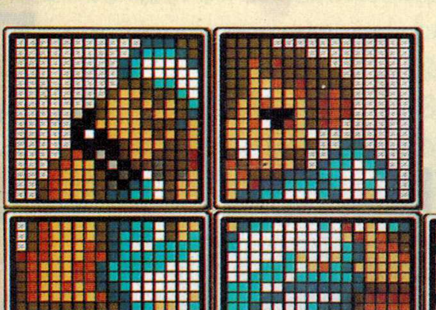




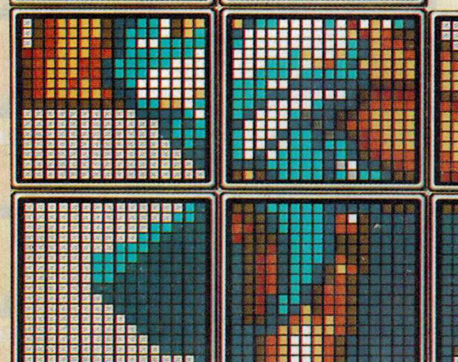


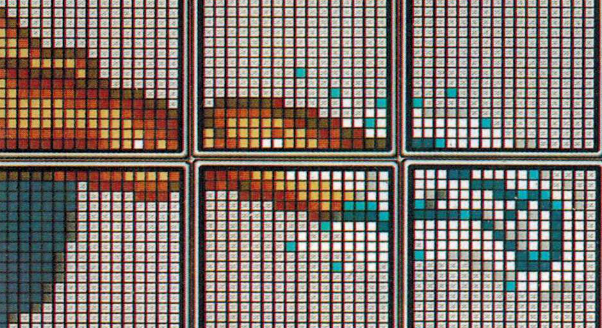


Más entretenimiento con Mario Paint



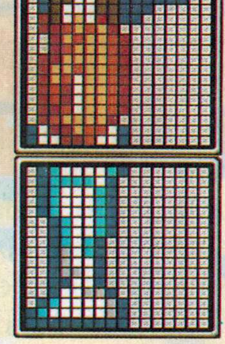
Seguro que a ti, como a nosotros, este cartucho te ha dado horas de entretenimiento. Aquí hemos hecho, en STAMP, dos personajes que tú conoces perfectamente: Guile y Chun Li.





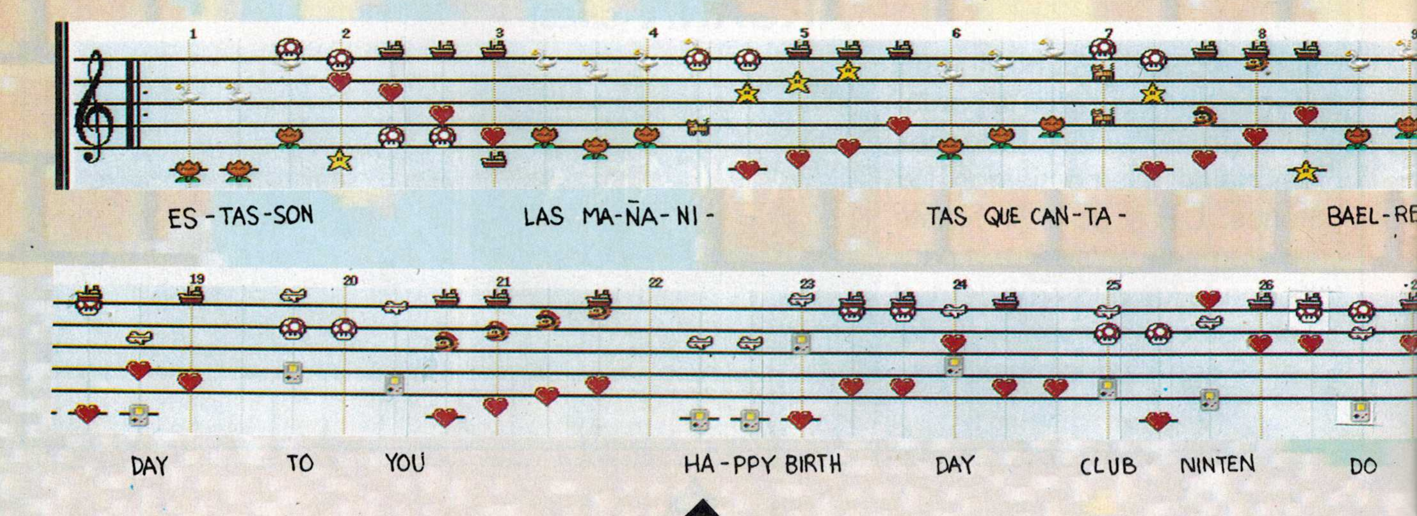


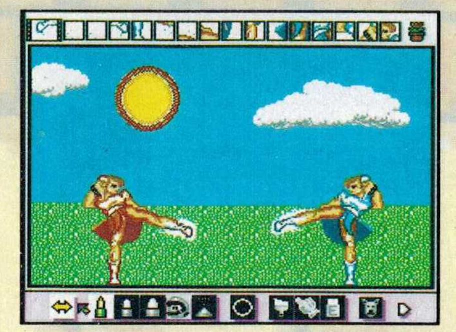




Nuestros artistas dibujaron el stage de Vega para que veas cómo quedan uno contra otro, pero tú los puedes ubicar sobre el fondo que quieras. Recuerda que debes dibujar primero a uno completo; ya que lo tengas pon "ROBOT", luego "SAVE" y por último "START" y así quedará grabado. Luego dibuja al otro en "STAMP" y ubícalo en su posición. Para que uno luche contra sí mismo recuerda poner el cuadro de reversa (ver Club Nintendo # 12).

Por supuesto que en este primer cumpleaños de Club Nintendo no podían faltar las mañanitas,

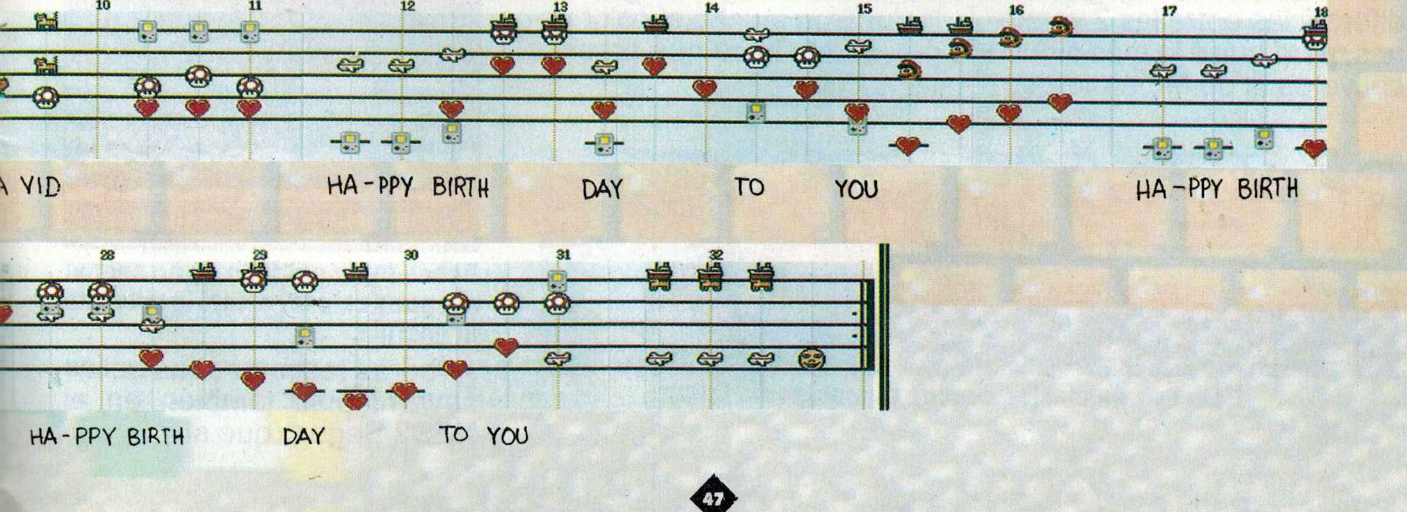




Recuerda que también puedes cambiar el color para que se vea como el Champion Edition, cambiando todos los cuadros azul obscuro por rojo y los cuadros azul claro por naranja. En el caso de Guile cambia los verdes obscuro por shedrón y los verdes claro por naranja.

Recuerda que puedes ir grabando tus dibujos conforme los vayas avanzando. Si quieres poner a Guile contra Chun Li, haz las estampas del primer personaje y luego ármalo. Si te quedó bien, te recomendamos que pongas "Robot", "Save" y después "Start" y así quedará grabado y, aunque lo apagues, volverá a aparecer al poner "Robot", "Load", y después "Start". Entonces empieza a hacer las estampas del segundo personaje, ármalo y si lo deseas, guárdalo. Ten cuidado porque si guardas algún dibujo como te dijimos, guardará también la música y la animación que en ese momento tengas y borrará cualquier cosa que tengas grabada anteriormente.

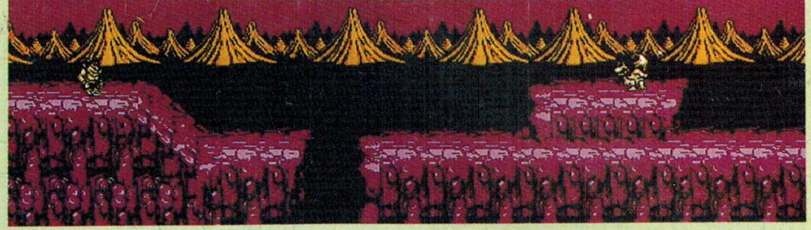
así es que las escribimos aquí para que tú las reproduzcas en tu Mario Paint.

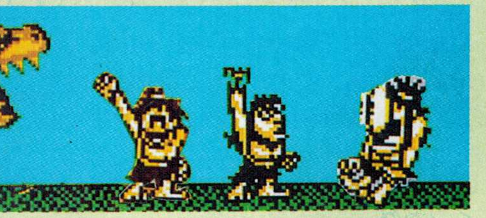







Esta planta en verdad es carnívora, si no nos crees, acércate a ella.


Los cavernícolas que traen los huevos te darán diferentes armas.



La historia se repite: MIentras Mac se encontraba en expedición para cazar un Mamut, su tribu es invadida por una banda de cavernícolas locos que secuestran a todas las chicas. Siendo ésta una situación de emergencia, Joe emprende solo la misión de rescate.

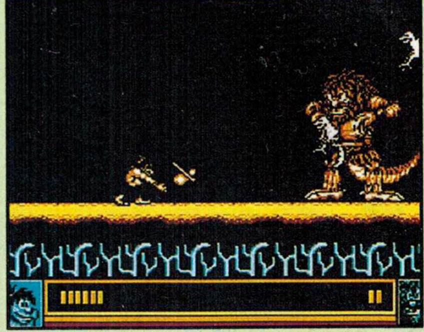
Ahora que está tan de moda entre los licenciatarios hacer adaptaciones de juegos de NES y GB al Super NES, Data East prefiere dar gusto a millones de fans y propietarios del NES, trasladando su gran hitazo del SNES, Joe & Mac, al NES.

Como es obvio, hay grandes diferencias entre las 2 versiones, pero quizá la más significativa es la de la pérdida de un jugador en la versión para NES, pero algo que hubiera sido imperdonable es que no tuviera el mismo nivel de diversión que el SNES.

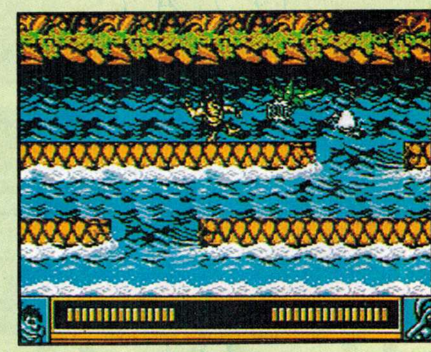
Hay bastantes cosas interesantes que mencionar acerca de este juego, como por ejemplo que en la mayoría de las escenas los fondos se mueven a diferente velocidad, dando así un efecto de profundidad muy común en los juegos de 16 bit.

Otra de las cosas es que en esta versión se incluyó un poder que arrojas al dejar presionado el botón de disparo y que no tiene la versión del SNES.

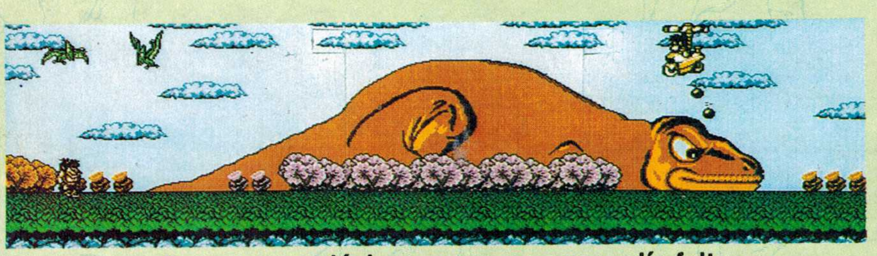
Sin embargo, algo que quizá no le guste a muchos de nuestros amigos es que en la elaboración de algunos gráficos incluyeron mucho el color negro, lo que hace que parezca de noche.


El último enemigo no permitirá que rescates a las bellas cavernícolas.

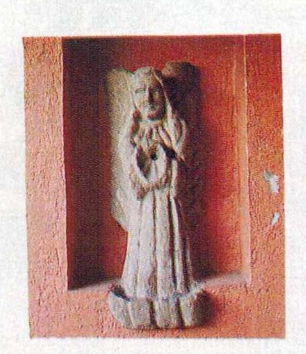
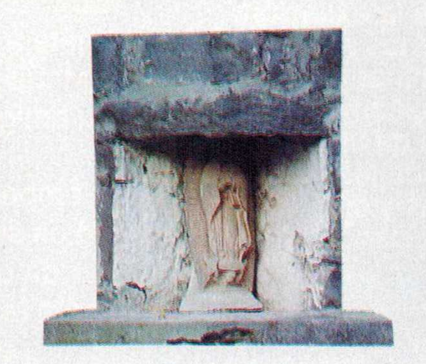
Este juego contiene 5 escenas, con 2 subniveles cada una (y un jefe al final de cada subnivel), y aunque 2 jugadores no puedan participar al mismo tiempo, lo podrán hacer alternándose si así lo quieren.


Debes tener cuidado de no caer al río, pues esto te restará la mitad de tu energía.

¿Podrás rescatar a las bellas cavernícolas también en el NES? Seguro que sí.


Esta es una clásica escena que no podía faltar.




Las revistas son un instrumento para localizar al comprador indicado, no hacemos milagros, pero tenemos los nichos...

...benditas sean las revistas!



ESTE MES

LEMMINGS (NES)



¿Crees poder ayudar a toda la colonia de lemmings a llegar a un lugar seguro para vivir? Sólo tu rapidez para pensar y actuar podrán salvar a estas pequeñas criaturitas de la extinción. Recuerda que estos pequeños seres no saben otra cosa que caminar en línea recta y una mala instrucción hará que todos terminen en el fondo de un lago o barranco. Este es uno de los juegos más innovadores y divertidos de los últimos años.

BIONIC COMANDO (GB)

En un país dominado por un dictador conocido como el Generalísimo, hay rumores de que intentan poner en marcha un plan conocido como "ALBATROS" y un espía conocido como súper Joe es mandado a investigar, pero al perderse contacto con él mandan a Bionic Commando, un súper soldado con una doble misión: rescatar a súper Joe y detener el plan del Generalísimo.

PRINCE OF PERSIA (SNES)



Un súper clásico de computadora hace su arribo al Súper NES. ¿Crees ser lo suficientemente rápido para escapar del calabozo donde el Sultán Jaffar te ha encerrado? Solamente escapando podrás rescatar a la princesa y luchar contra Jaffar. Un juego con sorprendentes gráficos y animación del personaje.



THE MAGICAL QUEST STARRING: MICKEY MOUSE (SNES)





Unete a Mickey Mouse en la búsqueda de su amigo Pluto, que ha sido secuestrado por el emperador Pete. Los supergráficos de este juego te darán la sensación de estar jugando en Arcadia; eso sin contar la música y la movilidad del personaje. Este sin duda está nominado para Juego del Año.

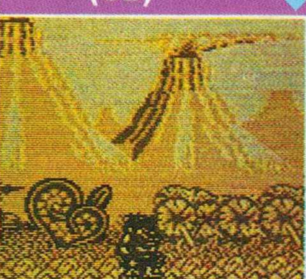
JOE & MAC (NES)



Ayuda a Joe a rescatar a todas las bellas cavernícolas que han sido secuestradas por la tribu rival. Ahora podrás encontrar este juego para los 3 sistemas de Nintendo, aunque en esta versión debes luchar a través de 10 niveles llenos de monstruos y cavernícolas locos. Con toda la diversión y reto de su hermano mayor del Super NES.

LLEGALE A:

JOE & MAC (GB)



Por petición popular, el clásico juego de Arcadia y SNES, ahora para NES y GB. La historia es igual que la del NES; mientras Mac salió a cazar mamuts, los cavernícolas de la tribu rival secuestraron a todas las chicas de la Aldea, así que Joe (sin Mac) debe luchar a lo largo de 5 escenas para rescatar a las chicas. Un cartucho con buenos gráficos para Game Boy.

GOAL! (SNES)



¡La Copa Mundial nunca fue tan divertida! Escoge uno de 24 equipos y compite, ya sea en la Copa Mundial, en partido de exhibición o contra un amigo, y realiza las ya clásicas jugadas como pases, cabecitas, barridas o tiros a gol; además, este cartucho tiene batería para poder guardar tus avances en este agotador deporte.

POWER BLADE 2 (NES)

Una organización secreta conocida como Delta ha puesto en peligro la ciudad completa al anunciar que se preparan a fabricar un robot de pelea que piensan vender al enemigo.

El agente secreto Nova es el único capaz de poner fin a los planes de esta organización. 6 niveles de gran acción te esperan antes de llegar con el líder de Delta.

SUPER STAR WARS (SNES)

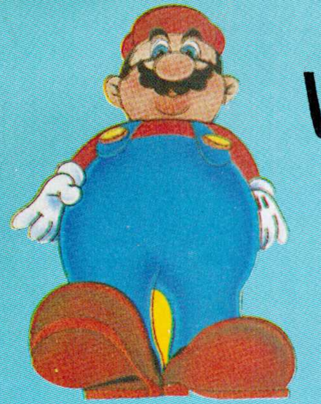
Ayuda a Luke Skywalker y a todos los miembros de la rebelión a luchar contra el imperio comandado por Darth Vader.

Una excelente adaptación de la película al Súper NES, donde se hace un buen uso de la escala y rotación. Un buen reto para los jugadores avanzados.

TERMINATOR 2 (SNES)

John Connor, un futuro líder de la resistencia que lucha contra las computadoras, ha capturado un T-800 y lo manda a su pasado para protegerse de un prototipo T-1000 que las computadoras han mandado al pasado para eliminarlo.

Un buen juego de LJN para Super NES que captura toda la emoción y acción de la película.



Los GRANDES de Nintendo®

RECOMENDADOS POR C. ITOH

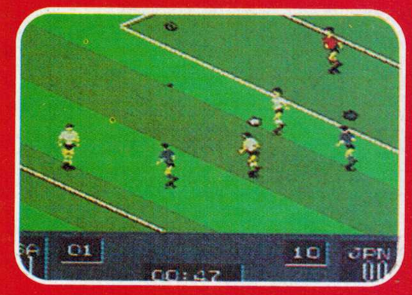
FAVORITOS



1.-BART vs.RADIOACTIVEMAN



2.-FELIX THE CAT



3.-GOAL! 2

4.-YOSHI
5.-MEGA MAN 4
6.-T. M. N. T. III
7.-SPIDERMAN
8.-ADVENTURE ISLAND 3
9.-DARKWING DUCK
10.-HOME ALONE 2

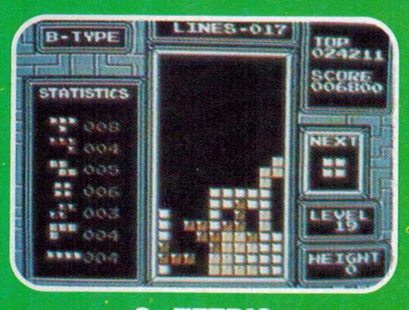
CLASICOS



1.-SUPER MARIO BROS. 3



2.-DOUBLE DRAGON III



3.-TETRIS

4.-ADVENTURE ISLAND II
5.-RESCUE RANGERS
6.-THE FLINTSTONES
7.-SUPER MARIO BROS. 2
8.-BATTLETOADS
9.-GOAL!
10.-BATMAN

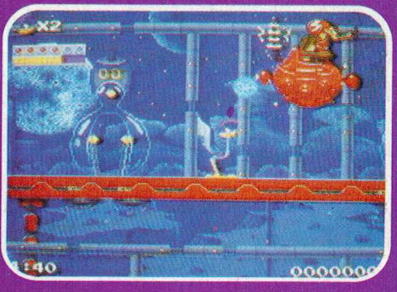
SUPER NES



1.-STREET FIGHTER II



2.-SUPER MARIO KART



3.-DEATH VALLEY RALLY

4.-MARIO PAINT
5.-BART´S NIGHTMARE
6.-MICKEY´S MYSTICAL QUEST
7.-GOAL!
8.-T. M.N.T. IV TURTLES IN TIME
9.-SUPER DOUBLE DRAGON
10.-TERMINATOR 2

La bola de cristal



FIRE POWER 2000

Sunsoft demostró ser una compañía muy fuerte porque lanzaba muy buenos juegos en gráficos y acción para el NES; y una tradición como ésa no se iba a echar a la basura ahora que ha empezado a incursionar en el SNES.

Después de juegos como Lemmings y Death Valley Rally, Sunsoft nos sorprende con un cartucho que se define en 2 palabras: Increíble acción.



En Fire Power 2000 tú y un amigo se pondrán al mando de un helicóptero, o un pequeño tanque, para infiltrarse en líneas enemigas. Claro que para esta misión dichos vehículos han sido modificados para tener una gran capacidad de ataque.

Creemos que este juego dará mucho de qué hablar, ya que lo poco que ha mostrado Sunsoft es de gran calidad en todos los aspectos. Además se nota la gran experiencia que han adquirido en poco tiempo los programadores de juegos para SNES.



La opción de 2 jugadores lo hace un juego súper interesante y divertido y, sobretodo, con la acción suficiente para mantenerlos en el borde de la silla.

Cada vehículo tiene diferentes características, y por consiguiente sus armas y modos de ataque varían.

Te seguiremos informando conforme sepamos más de este gran juego.



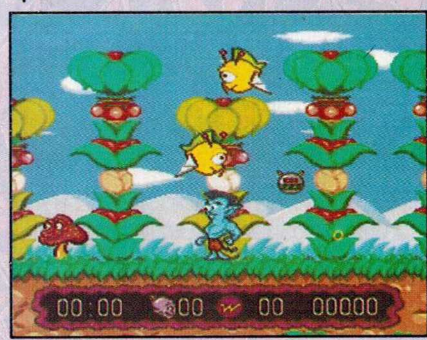
SUPER WIDGET

Este personaje ecológico hace su aparición en el Super NES; él y su azul amigo deben luchar contra una banda de extraterrestres locos que planean invadir la tierra y convertirla en un súper basurero cósmico.

Atlus se encuentra trabajando en este juego (a la fecha



llevan aproximadamente un 50% del total del juego). Se tiene planeado que Super Widget sea para 2 jugadores; la acción es parecida a la versión del NES, sólo que aquí en vez de atacar con una pistola lo hace con un golpe estirando el brazo. Otra cuestión que heredó de la versión del NES es la de que Widget y su amigo pueden cambiar de forma, y aunque en la versión preeliminar que nos mandó Atlus sólo se podían transformar en un robot y un alien fortachón, se tiene planeado que sean 5 modos diferentes.



NOTICIAS DE JAPON

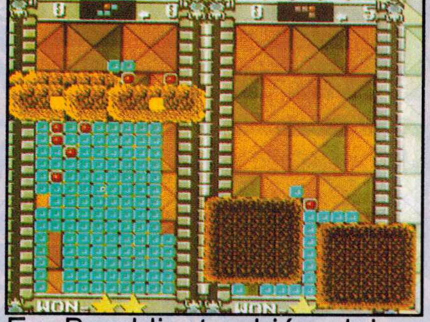
TETRIS 2 + BOMBLIS

Bullet Proof Software es la compañía que tiene los derechos del gran clásico que causó furor hace año y medio en el mundo de los videojuegos: nos referimos a Tetris.

Pues bien, su programador estrella, Alexey Pajitnov (creador del Tetris original) ha hecho pequeñas variaciones a su Tetris original, y junto con un juego nuevo nos ofrecen Tetris 2 +Bomblis para el Su-

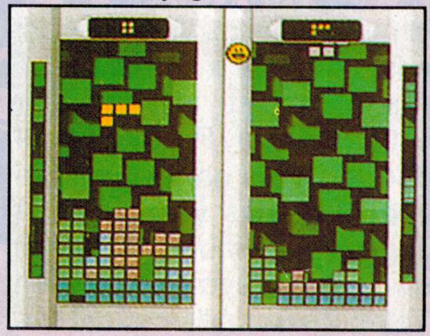
per Famicom; ambos juegos son muy diferentes pero con un gran nivel de reto.

Este Tetris es muy parecido a la versión original, pero unas de las opciones que fueron aumentadas es que las piezas se pueden mover más rápido de un lugar a otro, para así poder realizar jugadas que eran imposibles en la versión original. En otro modo de juego van apareciendo piezas al azar, lo cual puede echar a perder alguna jugada y así aumentar más el reto, y la clásica opción de jugador vs.jugador, con sus respectivos castigos al hacer jugadas múltiples.

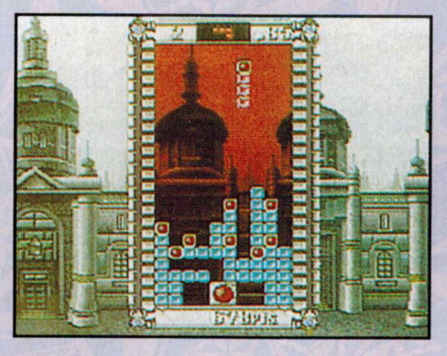


En Bomblis también debes desaparecer piezas, pero formar líneas no lo es todo, ya que al acomodar las piezas debes ir formando bombas que al explotar forman reacción en cadena, deshaciendo así las líneas con las explosiones.

Aquí puedes jugar con la opción de ir avanzando al ir desapareciendo diferentes puzzles que te pone la máquina, o competir jugador contra jugador.



No sabemos si Bullet Proof vaya a lanzar este juego en la versión americana, ya que anteriormente lo había sacado en Japón a principios de este año. No dudes que si nos enteramos de más al respecto, te seguiremos manteniendo informado de este juego de gran calidad.

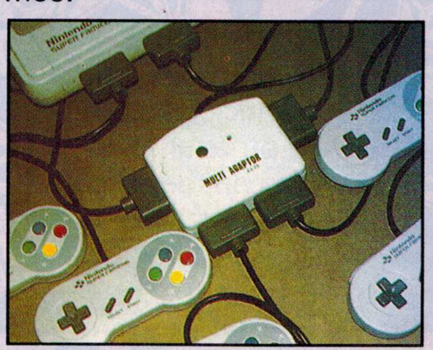


ADAPTADOR PARA 5 JUGADORES SNES

Como ya te habíamos mencionado en exclusiva (Club Nintendo número 10 en el Reset) la primera compañía que anunció la elaboración de este adaptador fue Hudson Soft.

Este adaptador irá conectado al puerto 2 del SNES; al adaptador se le conectarán 4 controles más y el control #1 irá en el puerto 1.

Otro adaptador para 5 jugadores también ha sido anunciado por otra marca, pero éste estará listo el mes entrante, mientras que el de Hudson estaba planeado que saliera al mercado para este mes.



Desconocemos qué juegos saldrán para este adaptador, pero creemos que Hudson será de las primeras compañías en sacar juegos de 3, 4 y 5 jugadores, y aunque estos planes han sido bien recibidos por los japoneses, ahora sólo queda por ver qué piensa el mercado americano de este tipo de implementos para el SNES. Este accesorio aumentará el funcionamiento del SNES. Imagínate ahora que ha sido anunciado el mejoramiento del CD-ROM a 32 bit; y no de 36 bit como dijimos en el número anterior en esta misma sección.

ESCUELAS DE PROGRAMACION EN JAPON

Quizá una pregunta muy común entre los aficionados a los videojuegos es la de ¿qué debo estudiar para ser programador?

2 Compañías, seguras de encontrar entre aficionados futuros programadores, han creado sus escuelas de programación.



Escuela de programación de Enix



Human Creative School

La primera es la compañía Human (Super Soccer), la cual es la primera de este tipo y en la cual se ofrece la carrera de programador y diseñador de juegos.
La otra escuela es de reciente creación y es la escuela de programación de Enix (Dragon Warrior), en la cual se dan 2 carreras diferentes que son diseñador de videojuegos y programador de videojuegos.
Ambas escuelas ofrecen algo que conocemos nosotros como "bolsa de trabajo", a los estudiantes más notables, lo cual es un gran estímulo para los estudiantes, ya que éstas son de las compañías más prestigiadas de videojuegos en Japón.

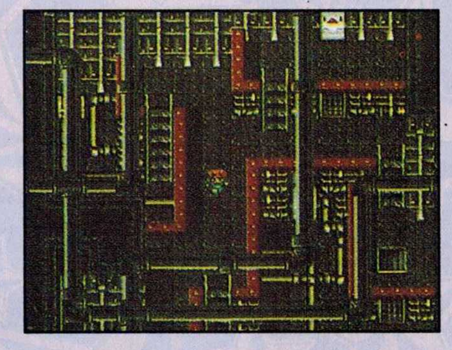
MAS DE FINAL FANTASY

Por algunas cartas que hemos recibido de lectores confundidos, les damos la historia de los juegos final fantasy en Japón y América:
-Final Fantasy (NES), 1987 en Japón (Square), 1989 en América (Nintendo),
-Final Fantasy II (NES), 1988-89 en Japón (Square)
-Final Fantasy III (NES), 1990 en Japón (Square)
-Final Fantasy IV (SNES), 1991 en Japón, 1991-92 en América, ambas de Square.



El que nosotros conocemos como Final Fantasy II en Japón es la 4a. parte.

Otros juegos que ha sacado Square, pero que no tienen nada que ver con la saga original son: Final Fantasy Legend de G.B., Final Fantasy Adventure de G.B. y SNES, y Rommancing Sa.GB.



Final Fantasy V

Por cierto, debido a la gran expectación que ha causado la próxima salida de Final Fantasy V, los vendedores han empezado a implementar un plan de apartado para evitar las congregaciónes de gente que se hacen cada que se va a sacar a la venta un juego esperado por todos, como ocurrió con Street Fighter II y Dragon Quest V.
Nos vemos en la próxima Bola.



Los GRANDES de GAME BOY



1.-SUPERMARIOLAND II

Este nuevo juego se ha apoderado rápido del primer lugar. No cabe duda de su calidad en gráficos y sonidos.



2.-KIRBY´S DREAMLAND

Kirbys se mantiene dentro de la lista de popularidad por una razón: es divertido y emocionante.



3.-LOONEY TUNES Mixed-up Melodies

7 aventuras en este cartucho que rápidamente se ha puesto en el gusto de los aficionados.

4.-THE JETSONS
5.-SUPER MARIOLAND
6.-TERMINATOR 2
7.-TOM & JERRY
8.-YOSHI
9.-BATMAN RETURN OF THE JOKER
10.-THE SIMPSONS BART VS. JUGGERNAUTS

RESET

Club Nintendo te da otra oportunidad para ganar un **Super NES** con **Super Scope** en el próximo número. No lo olvides.




Mickey Mouse Magical Quest te "apantallará" con sus gráficos de "película". Conócelo y compruébalo.




La serie de los Simpsons continúa en Bart vs. the Juggernauts.

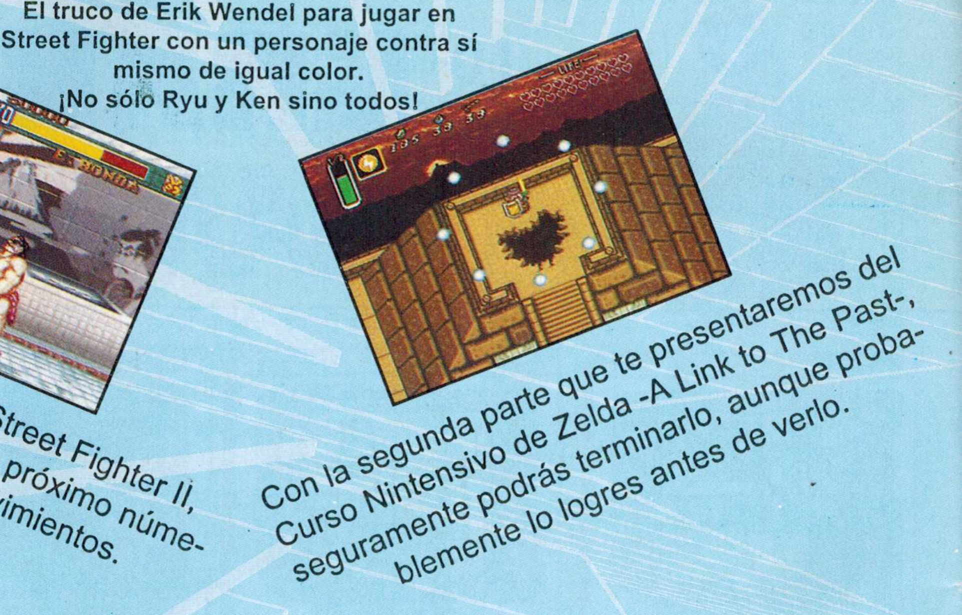


Es un cartucho para Game Boy que te permitirá mostrar lo bueno que eres con el control. ¡Qué gladiadores ni que nada!

¡SUPER EXCLUSIVA!
El truco de Erik Wendel para jugar en Street Fighter con un personaje contra sí mismo de igual color. ¡No sólo Ryu y Ken sino todos!



Honda, personaje estelar de Street Fighter II, llegará dando "topes" en nuestro próximo número. Conoce sus golpes y movimientos.



Con la segunda parte que te presentaremos del Curso Nintensivo de Zelda -A Link to The Past-, seguramente podrás terminarlo, aunque probablemente lo logres antes de verlo.

Los juegos de estrategia continúan superándose y prueba de ello es el juego de Prince of Persia, en donde deberás ser muy cuidadoso y observador para salir triunfante.
En este número incluimos información de lo más nuevo y por esa razón dejamos para el próximo número el comentar los juegos como River City y Maniac Mansion. No se nos olvidó, simplemente lo pospusimos.

EDITORIAL

Durante nuestra visita al CES celebrada en Las Vegas, Nevada, el mes pasado, comprobamos lo que ya habíamos dicho en el número 3 de Club Nintendo: los fabricantes más importantes de videojuegos, entre los que están Capcom y Konami, seguirán apoyando la creación de cartuchos para tu NES.

Incluso en este número hablamos de dos súper juegos como Mega Man 5 y Batman Returns, lo que sin duda te dará una idea de lo que está por venir.

Del Super Nintendo ni se diga, a poco más de un año de su aparición, el mercado cuenta con alrededor de 150 cartuchos que hacen la delicia de todos los videojugadores.

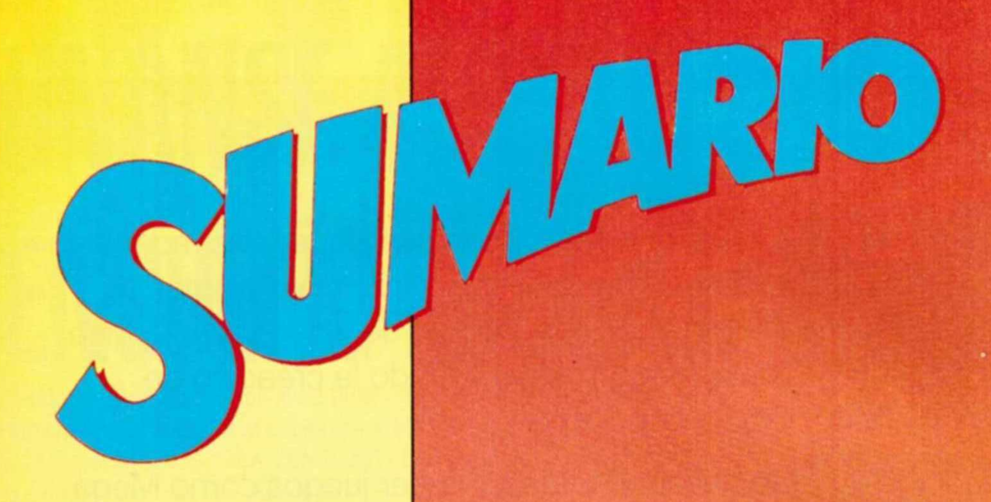
Como ves, Nintendo y sus licenciatarios seguirán apoyando los sistemas de Game Boy, NES y Super NES.

Respecto al CD-ROM, sólo échale una ojeada a este número y sabrás un poco más de él.

Hasta la vista.

¡Ah! se nos olvidaba. Feliz Mes de la Amistad.





CLUB NINTENDO
Año II No. 2 Febrero 1993

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
José Sierra
Gustavo Rodríguez

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal/ Juan E. Islas
Agentes secretos: AXY / SPOT

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Presidente y Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Directora de Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Directora de ventas: Guadalupe Pardo Aguirre
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Mújica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.
Editor Responsable: Benjamin Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

NUESTRA PORTADA → → → → → → 3
DR. MARIO → → → → → → → → → → → 4
CURSO NINTENSIVO:
BATMAN RETURNS → → → → → → → 6
PUNCH OUT! → → → → → → → → → → 14
RECORDS → → → → → → → → → → → → 22
RESPUESTAS AL CUESTIONARIO 24
INFORMACION SUPERNESESARIA:
TINY TOON -Buster Busts Loose- 26
S.O.S. -Robocop 3-Zelda- → → → → 32
STREET FIGHTER II → → → → → → → 38
EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES → 44
MARIADOS → → → → → → → → → → → 46
RETOS DE MARIO → → → → → → → 48
ESTE MES LLEGALE A: → → → → 50
LOS GRANDES DE NINTENDO → 52
LA BOLA DE CRISTAL → → → → → 53
LOS GRANDES DE GAME BOY → 55
RESET → → → → → → → → → → → → → 56

TINY TOON ADVENTURES CARTOON WORKSHOP

NUESTRA PORTADA



¡Prepárate para una doble invasión! ¿De seres de otra galaxia? ¿De las fuerzas obscuras? No, para nada; es una doble invasión de todos los personajes de la caricatura más loca: Tiny Toon Adventures.

Decimos una doble invasión, ya que dentro de muy poco tiempo podrás disfrutar de 2 títulos de estos alocados personajes (uno para NES y otro para Super NES).

Coyote Calamidad, realizada por la estrella del show, claro: Buster Bunny. De este título hay muy poco que decir, pero no porque sea malo ni mucho menos, al contrario, siendo un juego de Konami sabemos que tiene gráficos y música de primer nivel, además de un alto grado de diversión; por eso incluímos un analizando en este número. Te invitamos a echarle un ojo.

TINY TOON ADVENTURES CARTOON WORKSHOP

Konami ha decidido dar un descanso a ese héroe que todos llevamos dentro, ya que en este cartucho no salvaremos el mundo de nadie, ni rescataremos princesas, simplemente nos divertiremos haciendo nuestras propias caricaturas. Sí, este cartucho te da la posibilidad de poder crear secuencias animadas con la gran mayoría de los personajes de Tiny Toon. Para esto cuentas con una gran cantidad de opciones como las de movimientos de frame by frame, musicalización, diálogos y fondos donde quieras que se desarrolle la acción. Tú podrás ser el director de una muy divertida caricatura, la cual podrás grabar en un video. Sin duda este cartucho es una aportación muy importante de Konami para todos los que tienen NES y sobre todo muy creativa.



TINY TOON ADVENTURES BUSTER BUSTS LOOSE

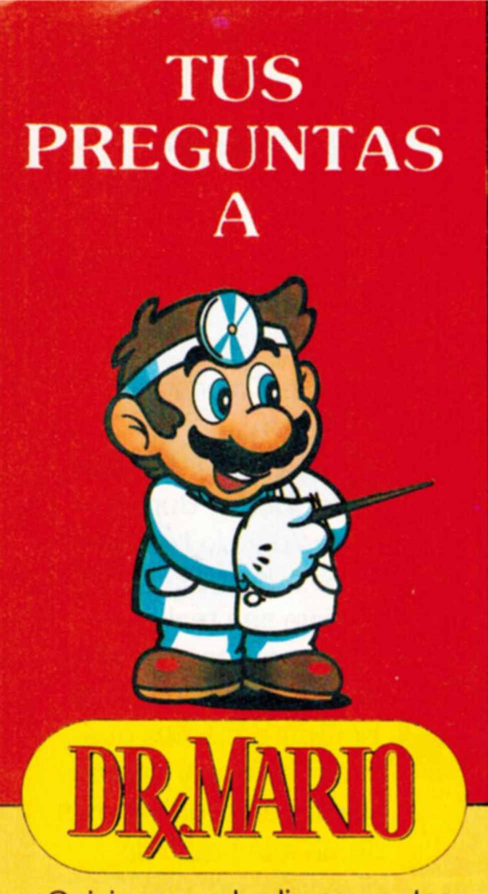
¿Qué hay de un viaje por toda Ciudad Acme? Eso es muy interesante, y más si se trata de la búsqueda del tesoro de



Para poder elegir cualquier escena de bonus, pon el siguiente password: Elmyra, Shirley y C. Calamidad.

Y si esto te parece poco, aún falta más ¿qué opinas de Tiny Toon Adventures II para NES? Este es un título sobre el que todavía se encuentra trabajando Konami, pero del que muy pronto hablaremos; así que continuaremos divirtiéndonos con Tiny Toon Adventures para NES y SNES.

TUS PREGUNTAS A DR. MARIO



Quisiera que le dieran contestación a algunas preguntas que hasta ahora no han salido publicadas.

1.-¿Para cuándo va a salir Super Battletoads?

2.-Para ustedes ¿cuál es el cartucho más aburrido y el más divertido de NES y SNES?

3.-¿Por qué México no hace cartuchos para Nintendo?

Luis Antonio Flores

GUADALAJARA, JAL.

Respecto a tu primera pregunta la contestaremos con certeza en el próximo número conforme a la respuesta que Tradewest nos dé oficialmente.

Responder a tu segunda pregunta es muy difícil porque depende del humor que estemos, pero tu pregunta nos dio la pauta para hacer un "Control de los Profesionales".

La tercera pregunta también nos la han hecho otros lectores como Carlo Jáuregui de Chihuahua y Juan Carlos V. del Estado de México y aunque todavía no hay nada concreto, se está viendo la posibilidad de crear un juego hecho en México y para México. Ya hay cartuchos como "Where in time is Carmen San Diego" para SNES de Hi Tech, en el cual puedes jugar en español ya que este mercado ha crecido mucho, prueba de ello es que antes los empaques de los cartuchos decían "para su venta sólo en U.S.A. y Canadá" y ahora dice "para su venta sólo en U.S.A., Canadá y México".



◆

Quisiera comentarles sobre el tema "La Burla en los videojuegos". A mí me pueden ganar y no hay problema, pero lo que choca es que se burlen, en cambio hay chavos que cuando ganan no se burlan y hasta dan consejos y te dicen en qué estuviste mal. A esos chavos los admiro por su sencillez y los buenos jugadores que son. Gracias por tocar ese tema.

Alejandro Romo Zavala.

XALAPA, VER.

◆

Quiero saber por qué o para qué en todas sus portadas ponen 2 rombos uno en el título detrás de la palabra Club y otro más en alguna otra parte de la portada.

Fabian Rafael Castellanos A

GUADALAJARA, JAL.

Nosotros diseñamos específicamente las portadas de nuestra revista y se nos hizo un detalle original incluir dentro del diseño un rombo que es el símbolo propio de la revista. A veces es muy obvia su presencia y a veces está medio escondido pero ahora que tú lo notaste, seguramente nuestros lectores lo buscarán.

◆

Un saludo a todos los videojugadores y a los que apenas van a serlo. Quisiera que editaran la historia de cada uno de los personajes de Street Fighter II.

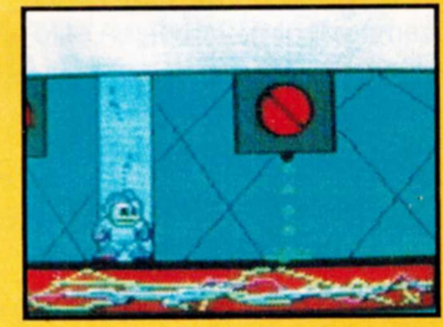
Jorge Armando Collins Gomez

LA PAZ, B.C.S.

Ya son tantas las cartas pidiendo diferentes cosas de Street Fighter que Club Nintendo está preparando una sorpresa para todos nuestros lectores aficionados a Street Fighter II. Estén pendientes, porque pronto informaremos más sobre esta sorpresa.

◆

En un número anterior dijeron que Mega Man 5 se está realizando con los mejores modelos de robots enemigos que habían mandado jugadores en todo el mundo a Capcom Japón. Yo tengo 16 robots que diseñé y que me gustaría enviar a Capcom. ¿Me podrían dar la dirección?



Germán Bonilla R

MEXICO, D.F.

Mega Man 5 ya está listo como te habrás dado cuenta. De todas formas si deseas escribir a Capcom la dirección es:
CAPCOM U.S.A., Inc.
3303 Scott Blvd.
Santa Clara, CA 95054

◆

Quisiera saber cómo le hacen ustedes para sacar las claves de los juegos como "arriba, abajo, izquierda, etcétera".

Juan Carlos García Vera
COACALCO, EDO. DE MEX.

Realmente creemos que sacar este tipo de claves es prácticamente imposible por la gran variedad de combinaciones que existen. Nosotros hemos "descubierto" por suerte una o dos veces claves como éstas, pero realmente son los fabricantes de cartuchos quienes hablan con los editores para que publiquen las claves cuando ellos consideran bueno hacerlo.

◆

Les escribo para decirles que tengan cuidado puesto que vi en una revista de Estados Unidos un análisis de Super Mario Land 2 y en él utilizaron un dibujo que ustedes publicaron en la sección de Mariados en los primeros números.
También quisiera saber si es cierto que Capcom autorizó la filmación de una película basada en los personajes de Street Fighter II.

Guillermo Estrada Sánchez
MONTERREY, N.L.

Te felicitamos por ser tan observador. Efectivamente, en forma inexplicable, tomaron un dibujo de Mariados de nuestros números 1 y 2 y que nosotros corregimos porque estaba medio feo. A nosotros nos dio gusto verlo porque significa que ya se está viendo Club Nintendo fuera de nuestro país.
Respecto a la película no hay nada oficial. Lo que probablemente viste fueron unas escenas del comercial de televisión que Capcom utilizó en Japón para promover su cartucho. Nosotros hablamos con Capcom y nos informaron a fines de 1992 que no había ninguna autorización para realizar la película.

◆

Por favor, díganme exactamente hasta qué número va a llegar la revista Club Nintendo. No me digan "Creo que hasta..." Yo quiero que me digan exactamente.

Aril Estrada Guzman
TEXCOCO, EDO. DE MEX.

Afortunadamente hasta el momento no tenemos pensado jubilarnos. No podemos decirte hasta qué número vamos a llegar. Sería más fácil que tú y todos los demás lectores nos dijeran hasta qué número van a comprar la revista. Mientras tanto todos los que hacemos la revista seguiremos echándole todas las ganas en cada nuevo número.

◆

En el cartucho de Mario Paint ¿nada más se puede salvar o guardar un dibujo?

Antonio Casillas Gutierrez
MEXICO, D.F.

Efectivamente puedes guardar sólo un dibujo, su animación y su música. Por eso cuando pongas "Save" debes estar seguro de que quieras guardar esas 3 cosas, ya que si ya tienes guardado algo y entras al programa para "corregir" la animación, pero habías borrado la música, cuando lo guardes ya no tendrás la música.



◆

Me gustaría que me informaran a dónde debo comunicarme en caso de que no me llegara un ejemplar de su revista, puesto que estoy suscrito.

Manuel Cisneros C.
MEXICO, D.F.

Las suscripciones no están manejadas directamente por quienes hacemos la producción de la revista sino por unos especialistas en distribución. Si llegaras a tener algún problema escribe a:
SUSCRIPCIONES CLUB NINTENDO
Lucio Blanco N. 435
Azcapotzalco 02400
México, D.F.
A esta dirección no mandes cartas con secretos, tips, preguntas o sugerencias.

◆

Yo compré la revista #1 y me pareció muy "chafita" y no volví a comprarla hasta el número 8 y vaya que si hay diferencia. los felicito porque se han mejorado mucho. He terminado varios juegos pero no les mando fotos para contestar a tiempo los retos 025 y 026.

Coalición Benumea-Medrano-Pedroza.
LEON, GTO.

¡Lo sentimos mucho! Como te habrás dado cuenta no apareciste en los récords del número anterior porque tu carta no nos llegó a tiempo. Como ya lo hemos comentado antes para poder publicar un nombre en los retos o récords, necesitamos tener las cartas al menos un mes antes de cuando sale la revista. Estos 2 retos son los más respondidos, así es que pedimos disculpas a tu coalición y a todos los lectores cuyos nombres no aparecieron en los Retos de nuestra revista anterior.

CURSO **Nintensivo**

BATMAN RETURNS

Batallas difíciles libró contra el Joker, pero ahora Ciudad Gótica tiene 2 nuevos enemigos: Gatúbela y el Pingüino; es por esto que Batman Regresa a tu NES.

Pero ahora Batman tiene diferentes formas de ataque y movimientos que deberás conocer y dominar si quieres tener una buena oportunidad para vencer al Pingüino y a su pandilla Red Triangle Circus Gang.

MOVIMIENTOS

Control Pad: Podrás mover a Batman en 8 diferentes direcciones.

Botón B: Con este botón puedes hacer 4 diferentes cosas:



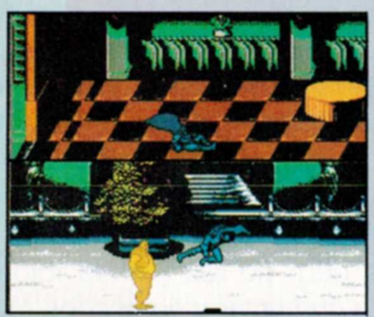
1.-Al presionarlo sin mover el control pad atacarás a tus enemigos con golpes, dando 3 diferentes tipos de ataques que son controlados por la computadora: golpe standard, golpe medio y remate.

2.-Al hacer el control hacia abajo y presionar B al mismo tiempo, Batman pondrá defensa, pero cabe mencionar que tiene muy poca efectividad.

3.-Si mueves el control hacia arriba y presionas B usarás una de las 2 armas con que cuentas: el Batarang y el Batwire, los cuales podrás escoger de tu inventario con el botón Select.

4.-Cuando vas en las escenas donde usas Batimóvil, con el botón B disparas la ametralladora, no necesitas presionarlo muchas veces, sólo déjalo presionado.➤

Botón A: Con este botón podrás realizar 2 diferentes ataques:



1.-Al presionarlo sin mover el control podrás dar un salto y dirigir a Batman con el control hacia el lugar donde quieres que caiga. Si aprietas el Botón A cuando Batman está saltando, éste podrá dar una patada a la cara del enemigo.



➤ 2.-Si mueves el control hacia abajo y al mismo tiempo presionas A, Batman "barrerá" a los enemigos que se encuentren frente a él, dejándolos aturdidos y listos para otro ataque.

Golpe Especial: Al presionar los botones A y B al mismo tiempo, Batman dará un golpe con su capa, el cual le restará mucha energía al enemigo que sea golpeado, pero el hacer este golpe le restará una unidad de energía a Batman; podrá seguir haciendo este golpe hasta que sea eliminado o él elimine a los enemigos.➤

EL ENEMIGO Y FORMAS PARA DERROTARLO

Batman encontrará en su camino a diferentes miembros de Red Triangle Circus Gang; a cada uno lo puedes derrotar de diversas formas, aquí te vamos a mencionar a todos y las distintas formas que hay para vencerlos:

➤ **Payasos**.- Estos son el mayor número de enemigos que enfrentarás; de estos enemigos hay 4 diferentes:

Payasos Cafés = (PC)
Payasos Azules = (PA)
Payasos con Pistola = (PP)
Payasos Morados = (PM)
Payasos Rosas = (PR)

Esencialmente los 4 tipos de payasos se vencen de la misma forma.
Con los que debes tener cuidado son los rosas y los morados, ya que cuando se alejan, regresarán corriendo hacia ti y tratarán de patearte; para evitarlo sólo muévete un poco hacia arriba o abajo: Con los que tienen pistola sólo espera a que disparen 3 veces y después atácalos.









➤ Hombres en Zancos.- No dejes que te espanten por su gran tamaño, los hombres en zancos son más fáciles de derrotar de lo que parece; de estos enemigos hay 2 tipos diferentes:

Hombres en Zancos Cafés = (HZC)
Hombres en Zancos Rosas = (HZR)

Con los cafés no hay mucho problema ya que puedes intentar un ataque directo sin mucho peligro a un contraataque; a los rosas es mejor atacarlos primero con una patada, pues son más agresivos que los cafés; después de la patada puedes golpearlos.







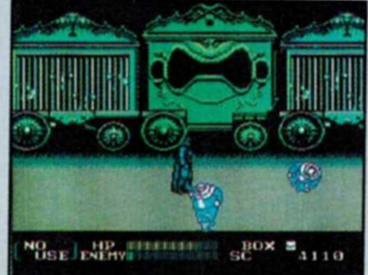
Payasos Gordos.- Estos payasos son más fuertes que los payasos normales, sin embargo, su forma de ataque es parecida a la de los payasos normales; de estos payasos hay 2 tipos: ➤

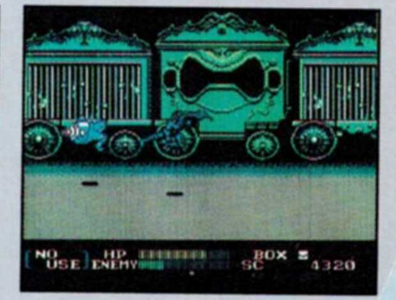
Payasos Gordos Cafés = (PGC)
Payasos Gordos Azules = (PGA)

Al igual que los payasos normales puedes acercarte a ellos y atacarlos con puño, pero cuídate cuando empiecen a correr, ya que te atacarán. A los azules también los puedes atacar con golpes o con patadas, sólo que éstos te pueden atacar corriendo o rodando; esto lo hacen más constantemente que los cafés.







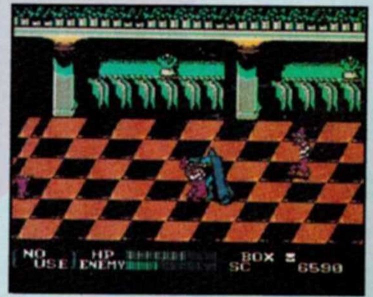




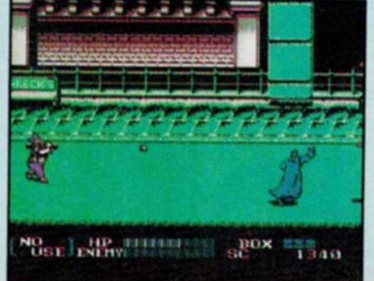
➤ LIMPIA JAULAS.- Esta clase de enemigos suelen ser muy "mañosos" por sus formas de atacar; de éstos hay 2 formas en las que te pueden atacar:

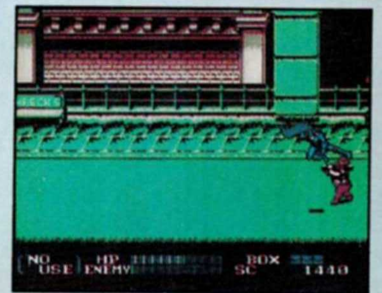
Limpia Jaulas Armados.- (LA)
Limpia Jaulas Desarmados.- (LD)

Los limpia jaulas desarmados los puedes atacar igual que a los payasos gordos azules, aunque éstos no son tan agresivos. A los armados los debes esperar en la orilla a que disparen 3 veces y luego aprovechar para atacarlos; el problema es que ellos atacan en "parejas" y cuando disparan sobre una misma línea es muy difícil atacar a uno sin recibir daño. Lo mejor en estos casos es patearlos.











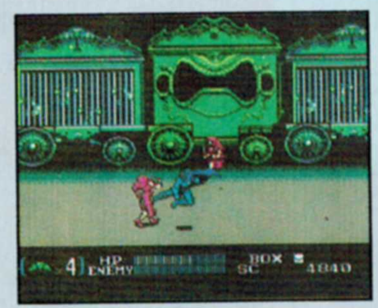
➤ **Motociclistas.**- Los motociclistas están disfrazados de esqueletos, eso es lo que los hace verse tan raro; de estos enemigos hay 2 clases, aunque en realidad no hay diferencia entre los 2 tipos:
Motociclistas Blancos (MB) Motociclistas Rojos (MR)
Para derrotarlos tienes que bajarlos de la moto; cuando se acerquen alíneate con ellos y dales una patada en la cara. Debes checar a qué velocidad salen, ya que si lo hacen muy rápido sólo tendrás una oportunidad de darles, y si salen lentamente tendrás oportunidad de golpearlos. ➤



Lanzacuchillos.- No te fíes porque son mujeres; estos enemigos son de los que restan más energía; de ellas hay 2 tipos diferentes: ➤
Lanzacuchillos Rosas (LR)
Lanzacuchillos Azules (LA)
La técnica más recomendada para eliminarlos es la siguiente: con las rosas te puedes alinear y comenzar a golpearlas, o también puedes darles una patada y luego un golpe, pero debes estar muy alejado de ellas al darles la patada para que no te arrojen cuchillos. Con las azules es un poco más difícil aplicar esta técnica; lo más recomendable en este caso es darles un golpe especial.



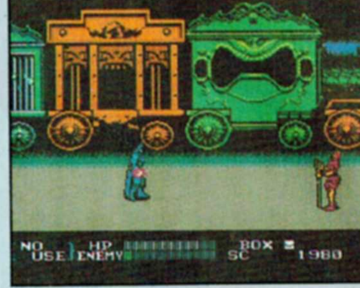


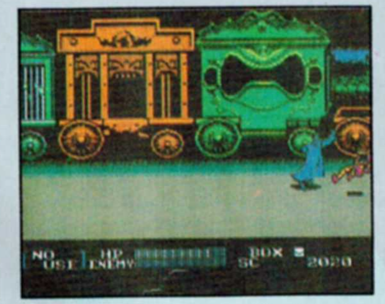


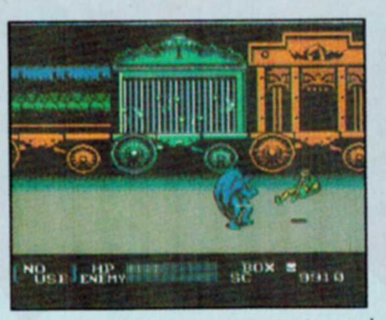




➤ **Diablos.**- Estos enemigos literalmente le hacen honor a su disfraz, ya que pueden hacer que Batman vea su suerte, hay 2 clases de diablos:
Diablos Rojos (DR)
Diablos Verdes (DV)
Como los lanzacuchillos, con los diablos rojos puedes intentar alinearte con ellos para golpearlos, pero ten cuidado cuando se vayan corriendo a cualquier orilla de la pantalla ya que te escupirán fuego; con los verdes sí te recomendamos hacer ataque especial, de lo contrario perderás mucha energía al intentar golpearlos o patearlos.

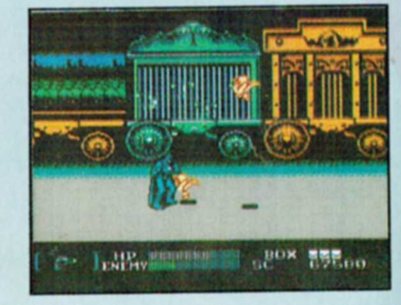








➤ **Bailarinas.**- Si no tienes cuidado estos enemigos pueden conectarte varios golpes seguidos, de ellos hay 2 clases: Bailarinas Cafés (BC) Bailarinas Verdes (BC)
La técnica para vencerlas no es difícil, sólo mantente golpeando en un lugar y ellas se irán a golpear solas por sus deseos de vencerte y aunque salten las volverás a golpear; la única diferencia entre las de color café y las verdes es que estas últimas tienen más energía.

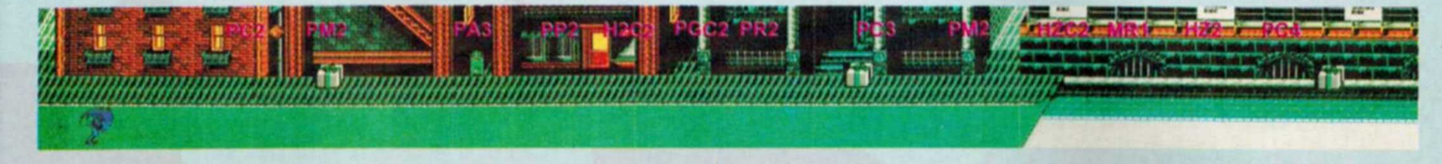




➤ A lo largo de tu camino encontrarás ciertos objetos que al golpearlos te darán cosas como energía o items; debes fijarte muy bien para romper estos objetos.

En los mapas te indicaremos los enemigos y la cantidad de ellos que te saldrán con las claves para cada enemigo; por ejemplo, para indicar que te salen 3 diablos verdes en un lugar, te lo indicaremos asi: DV3
Es decir, primero la clave del enemigo, y después el número de ellos.

ESCENA 1-1



ESCENA 1-2

En la escena 1-2 se encuentra el jefe; para vencerlo primero alíneate con él para que te arroje el barril, entonces rápidamente ve a la esquina que indica la foto (puedes aprovechar para lanzarle Batarangs) y cuando se acerque a ti, bájate y después bárrete para hacer que el enemigo comience a girar y tú puedas escapar. Cuando se detenga a descansar golpéalo, ya sea con un golpe normal o un golpe doble. Repite la jugada (obviamente del otro lado) hasta que lo elimines.



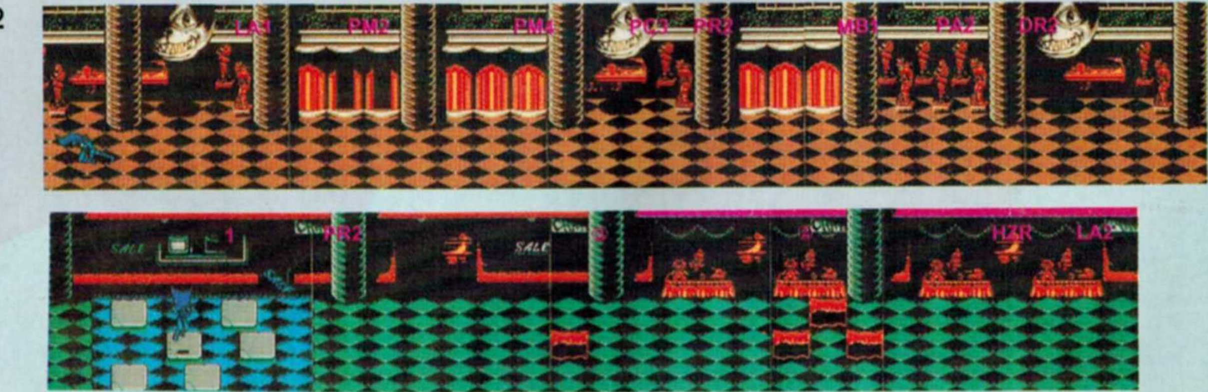


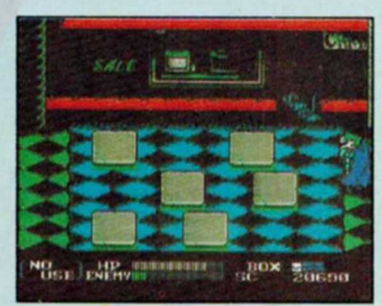


ESCENA 2-1



ESCENA 2-2





➤ 1.-Aquí te van a salir 2 payasos armados, te recomendamos golpear primero al de la izquierda; si te pones como indica la foto (viendo hacia la derecha) podrás eliminar a ese payaso sin problema.

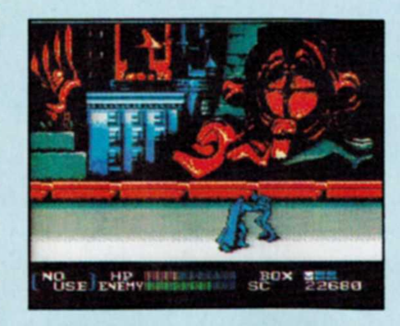
2.-Ten cuidado cuando salgan los helicópteros aquí, ya que arrojan bombas que perforan el piso. Para destruirlos dales con el Batwire (guíate por la sombra del helicóptero); si caes por los hoyos llegarás a la mitad del primer piso. ➤





ESCENA 2-3

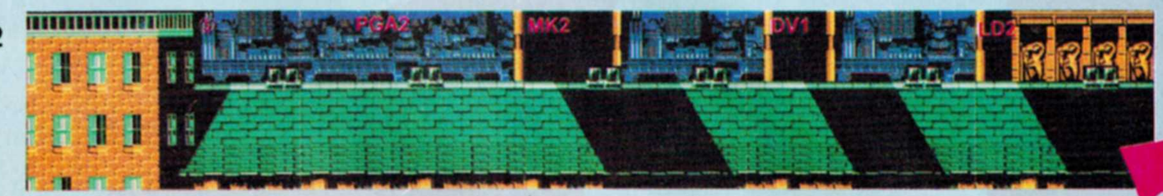
Aquí Batman tendrá que enfrentarse a Gatúbela; al principio sólo bájate o súbete para que ella se alinee contigo y la puedas golpear. Cuando le quede la mitad de energía te atacará con su látigo; para alcanzar a alinearte con ella bárrete para seguir golpeándola (también puedes utilizar tus Batarangs).

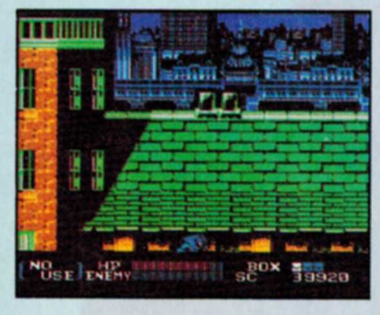






ESCENA 3-2







➤ 5.-En esta escena Batman se resbalará hacia abajo haciendo más difícil la maniobrabilidad; si Batman llega a caer perderá aproximadamente 5 unidades de energía.

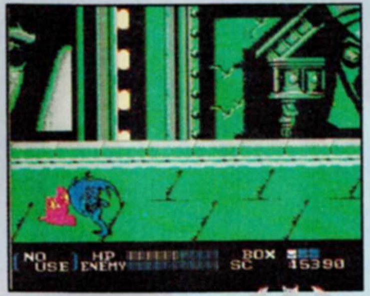
ESCENA 3-3

Aquí deberás enfrentar a 2 jefes, el primero te atacará con una espada pero no te espantes por su velocidad, lo básico para vencerlo es esperar a que él esté a tu mismo nivel para golpearlo (como con Gatúbela). ➤





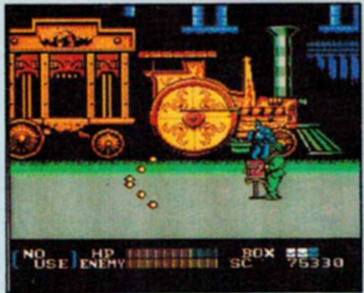


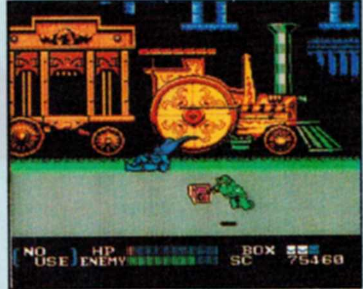


➤ El segundo jefe de esta escena es igual que el primero que enfrentaste. Comienza a golpearlo igual y cuando le quede la mitad de energía ya no se acercará a ti, todo lo contrario, se alejará y cargará contra ti; cuando esté haciendo esto sólo bájate un poco para esquivarlo y cuando se detenga aprovecha para darle un golpe especial. Repite esto hasta que lo derrotes.

ESCENA 4-3

Aquí tendrás que enfrentarte al organillero, que es el jefe del Circo; para empezar te recomendamos usar en él tus Batarangs. Cuando puedas golpearlo usa el ataque especial para restarle más energía y cuando oigas un raro sonido es que él te va a disparar, así que trata de pararte arriba; cuando veas que se te va a arrojar bárrete para así esquivarlo.







ESCENA 3-1



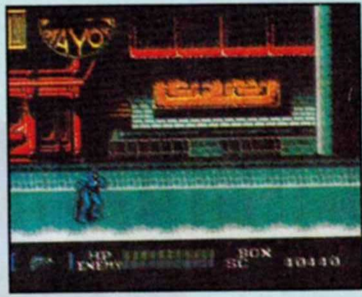
3.-Para entrar a este cuarto usa el Batwire y adentro tendrás que derrotar a Limpia jaulas desarmados. Si usas tu Batwire en la lámpara obtendrás un corazón que llenará la mitad de tu energía.



4.-Cuando entres a este cuarto enfrentarás a 3 diablos verdes, pero si hiciste el truco de Spot, aquí te puede salir una 4ª caja verde que si la tomas te quitará todas las que traes; te recomendamos no abrir esta lámpara.





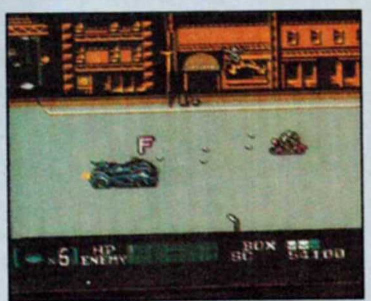


ESCENA 4-1

En esta escena Batman debe guiar su Batimóvil a través de las calles y debes tener muy buenos reflejos para poder tomar los corazones y demás objetos con los que te vas a encontrar. A los motociclistas, y coches los podrás destruir con la ametralladora del Batimóvil; a los helicópteros con los discos-misil (si uno de los pilotos de alguna moto o coche se agarra del Batimóvil, mueve rápidamente el control para evitar que disminuyan tu energía).



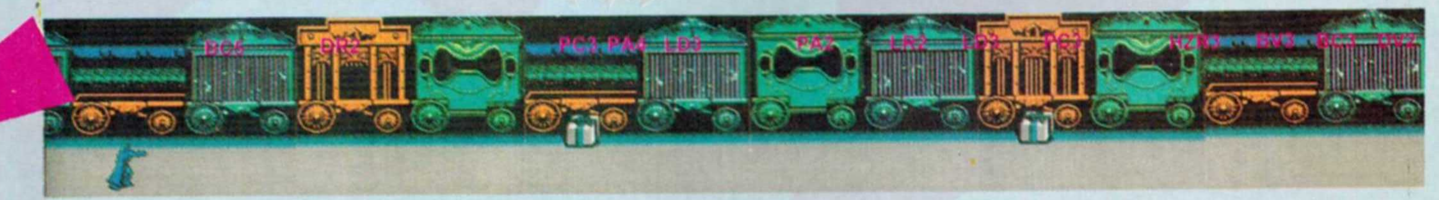




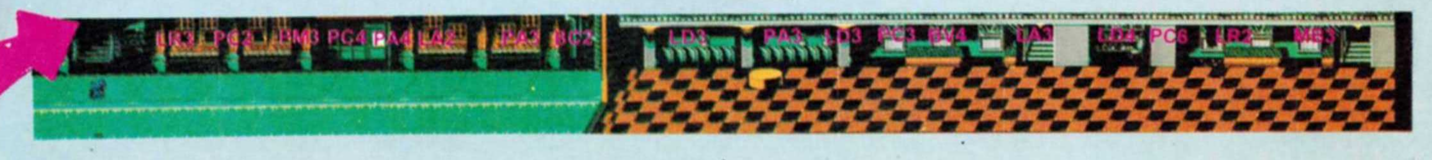


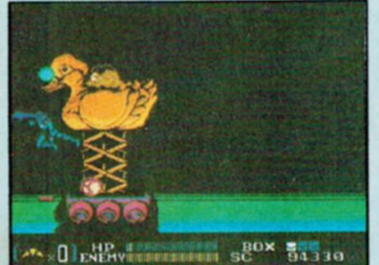
◄Cuando alcances alCirco debes perseguirlo por algún tiempo para que se detenga; evita que te den los disparos, ten también cuidado cuando les des a los globos con los misiles, ya que la explosión te alcanzará hasta donde estés.

ESCENA 4-2



ESCENA 5-1

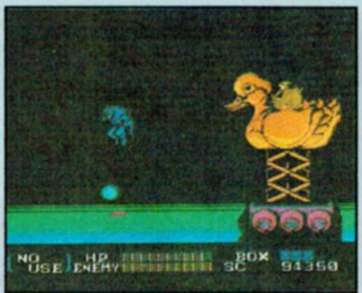


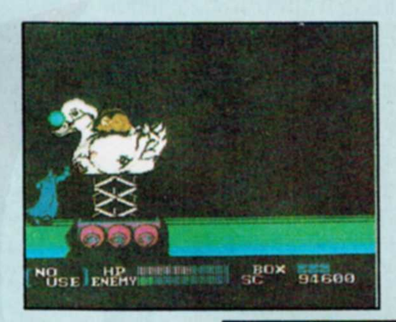


ESCENA 5-2

Aquí debes pelear contra el vehículo "pato" del Pingüino; primero destruye la base que lo eleva con Batarangs o pateándola; cuando se te arroje podrás evitar que te arrolle si te mueves todo hacia la izquierda. Para evitar el disparo dirigido puedes hacer 2 cosas; si viene muy abajo sáltalo para que choque contra el piso, y si viene muy alto primero bárrete debajo de él y después sáltalo. Si es necesario, una vez que destruyas la base podrás golpear el pato que es la única forma de bajarle energía al jefe.







ESCENA 6-1

Para poder llegar a la guarida del Pingüino debes viajar por las alcantarillas; ahí encontrarás muchos premios y ningún enemigo. Te damos el mapa para que te anticipes y puedas agarrar lo que te convenga, además te recomendamos que si vas a sacar password lo hagas en esta escena para así poder llegar con más energía a la batalla final. ➤





ESCENA 6-2



PELEA FINAL CONTRA EL PINGÜINO

El Pingüino es un enemigo muy difícil. Cuando se encuentre en tierra nunca te alinees con él, ya que te atacará con su paraguas-ametralladora; al estar cerca de él brinca y alíneate con él en el aire para así patearlo; cuando comience a volar trata de darle con el Batwire. Sigue así, no te presiones y lo podrás derrotar.









Este es el mal final.



Ver el buen final depende de tu habilidad.

◄ El juego de Batman Returns tiene 2 diferentes finales; si continúas muchas veces verás el final de la primer foto, si lo acabas continuando sólo una vez verás el verdadero final.

Aquí te damos un password para que comiences el juego con 2 Boxs, sin que hayas continuado ninguna vez:

X211 29 3392 Y1

¿Segunda vuelta? ¡Para nada! para lograr este password hicimos lo que muy pocos se atreverían a hacer ¡resetear un buen juego! Esta técnica te sirve para obtener el password de la escena que quieras sin necesidad de perder (y que obviamente la máquina marque que continuaste). Por ejemplo, en la escena 6-1 pon pausa y resetea el juego, ahora al presionar Start e ir a la opción de password, el que aparece ya puesto es el de la escena en que te quedaste, apúntalo si vas a continuar otro día o presiona Start y empezarás con menos energía, pero deberás dejarte ganar.

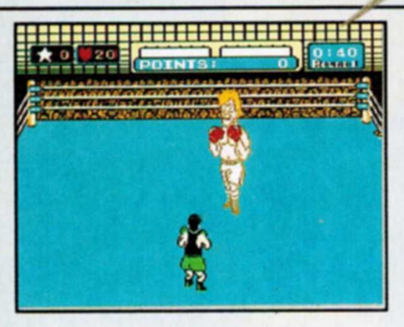
Para lograr mi password elimina al primer enemigo, toma el box e inmediatamente pon Reset en el NES, fácil ¿no?

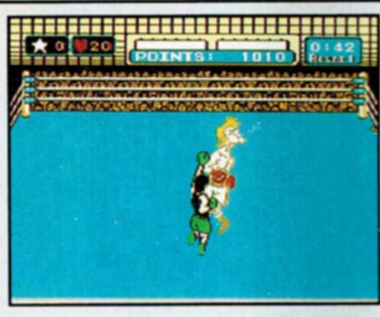
SPOT

CURSO

Nintensivo PUNCH OUT!!

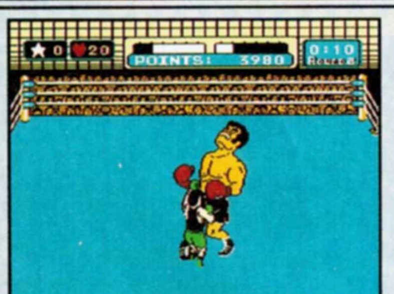
Por supuesto que uno de los deportes más rudos de todos es el box y solamente los peleadores más hábiles y fuertes pueden aspirar a la victoria.
Mac es el nombre del personaje que tú controlarás ante difíciles y aguerridos retadores que, como todos, tienen puntos débiles.
Además tendrás la ventaja de que cada contrincante "te avisará" cuando va a tirar un golpe y esto te ayudará a esquivarlos para luego tú golpearlos.
También, si le aplicas una serie de golpes para sacarle "estrellitas", se te apuntará en tu score una "estrella" y esto significará que tendrás un golpe especial (Upper Cut) que podrás aplicar oprimiendo Start. Este especial y potente golpe le restará mucha energía a tu oponente.

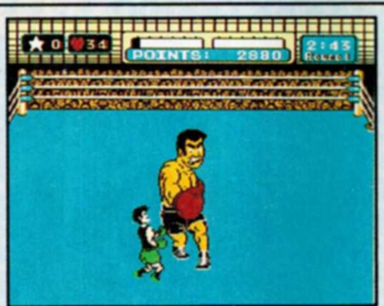




GLASS JOE

Al iniciar el primer round no tires ningún golpe y él tampoco lo hará; al llegar al segundo 40, Glass Joe se hará hacia atrás para atacarte y exactamente en el segundo 42 aplica Arriba y A para conectarlo y mandarlo a la lona.
Cuando se levante esquiva su golpe e inmediatamente oprime Arriba, A y B tres veces seguidas; ahora espera su nuevo golpe y repite la jugada hasta vencerlo.





PISTON HONDA

Este contrincante es muy grande, pero recuerda que "entre más grande, más fuerte cae". La estrategia para vencerlo es observar sus cejas y cuando éstas se muevan te lanzará un golpe, esquívalo y tírale de 4 a 6 golpes a la cara.
Repite la jugada hasta que caiga.



Si estás a punto de noquearlo porque tiene poca energía, reserva tus golpes para el siguiente round y así podrás tirarlo al iniciar.



LA REVANCHA

Si logras ganar los siguientes 4 combates, volverás a enfrentar a Piston Honda. En esta ocasión tu contrincante cambiará en buena parte su estrategia; sin embargo, te seguirá "avisando" con el movimiento de cejas para su primer ataque, pero ten cuidado porque ahora te tirará 2 "ganchos" en lugar de uno.



Para evitarlos sólo esquívalo rápidamente y dale de 4 a 6 golpes nuevamente. Cuando se haga hacia atrás, cúbrete para parar su primer golpe, pero inmediatamente dale una serie de 4 golpes. Luego esquívalo y repite la jugada.

A continuación te presentaremos una tabla de golpes y movimientos, así como las estrategias más sencillas que podrás utilizar contra cada contrincante. Habrá que ser observador y muy hábil de reflejos para obtener el título mundial.
La práctica será fundamental.

MOVIMIENTOS Y GOLPES DE MAC	
DER	Esquiva a la derecha
IZQ	Esquiva a la izquierda
ABA	Pone guardia
ARR+A	Golpe derecho a la cara
ARR+B	Golpe izquierdo a la cara
A	Derechazo recto al estómago
B	Izquierdazo recto al estómago

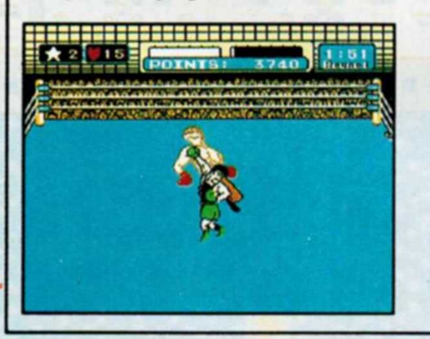
NOTA: Mientras esquives o pongas guardia no podrás tirar ningún golpe.

Si tienes poca energía al término del primer ó segundo round, oprime Select y tu nivel de energía subirá. Esto sólo sirve una vez por pelea.

VON KAISER

Este boxeador te atacará después de que su cuerpo brille o de mover ligeramente su cabeza. Luego de que te tire un golpe oprime Arriba, A y luego B, dos veces seguidas, repitiendo la jugada hasta tirarlo. Al levantarse te atacará enfurecido con Upper Cuts y tú lo esquivarás más fácilmente moviéndote a la izquierda. Repite la jugada.











DON FLAMENCO



Este simpático personaje es de los más sencillos de acabar. Al enfrentarlo tírale un golpe a la cara, esquiva el que te tirará y luego presiona A y B sin detenerte hasta que caiga. Al levantarse inmediatamente te tirará un golpe, esquívalo y repite A y B hasta volver a tirarlo. Don Flamenco ya no se levantará.



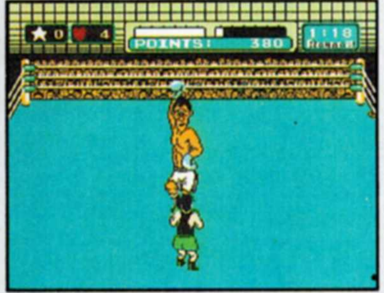




LA REVANCHA



Don Flamenco, después de la derrota que le impusiste, se fue a entrenar y llega con una nueva técnica para tratar de derrotarte. No será fácil pero de seguro tú le ganarás.



Después de esquivar su primer golpe dale 4 golpes a la cara, esquiva enseguida 3 rectos (entre cada recto dale 4 golpes a la cara) y después de un gancho que te tirará pégale 2 veces. Repite la jugada hasta acabarlo.

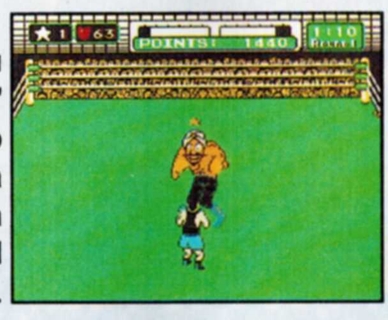


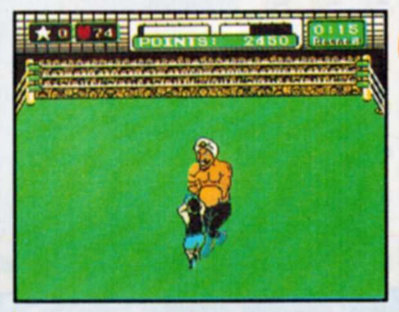
Si llegas al segundo round, no le pegues y él sí lo hará pero hasta los 2 minutos 13 segundos (según el conteo de la computadora); esquívalo nuevamente y golpéalo. Esto significa que tendrás asegurado el triunfo en este segundo round para el caso de irse a decisión.

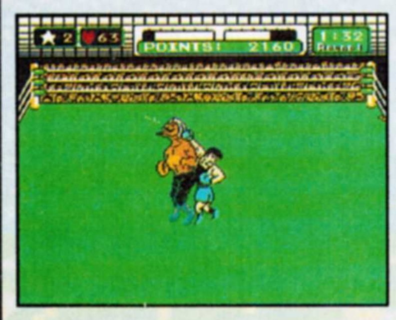


GREAT TIGER

Este boxeador hindú es el más "marrullero" de todos, pues no pelea limpio. Resulta que utiliza magia para atacarte, pero aún así no es tan difícil vencerlo.







Para evitar la magia sólo pon guardia en su primer golpe recto y enseguida dale 6 golpes a la cara (al sexto golpe él pondrá guardia pero esto lo obligará a tirar un recto para repetir la jugada).

Cuando se agache para tirar un gancho pégale con el puño del lado que él lo hizo (si se agacha a la izquierda, pégale con la izquierda como si dieras un golpe al estómago) y así le sacarás una estrella. Repítelo tres veces y luego esquívalo para conectarle un Upper Cut con Start.

Si por alguna razón utiliza la magia, pon la guardia (Abajo) y después del primer contacto quita la guardia e inmediatamente vuelve a colocarla para un nuevo contacto. Repite esto 5 veces y al final Great Tiger quedará "mareado" frente a ti, entonces dale un golpe y se irá a la lona. Con esta estrategia seguro le ganarás.





Cuando brille la gema de su turbante, tirará un golpe.





KING HIPPO



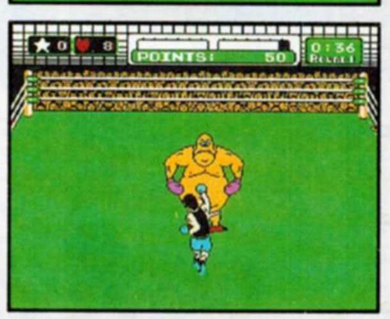
Este chistoso boxeador no debe asustarte, pues con la técnica que te diremos sólo bastará una caída para ganarle.



Lo primero es que evites sus golpes poco después de que su cuerpo "tiembla"; cuando veas que además de temblar abre la boca, en ese instante pégale a la cara para que se quede "atontado" y puedas darle 4 golpes al estómago; luego espera su nuevo ataque, elúdelo y repite la jugada. cuando lo tires por falta de energía, él ya no se levantará y habrás ganado por KOT.











BALD BULL



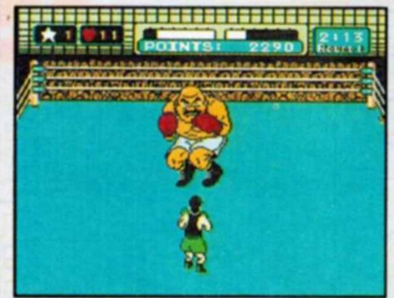
Este boxeador de aspecto impresionante y brillante calva, es muy agresivo y tiene potentes golpes. Para vencerlo observa cuando mueve sus guantes, porque significará que va a tirar un golpe; esquívalo y dale 2 golpes, entonces se agachará para dar un gancho y después de esquivarlo le darás ahora 3 golpes. Sin embargo, tiene otro golpe parecido al gancho (una especie de Upper Cut), después del cual le podrás dar hasta 7 golpes.



Finalmente, cuando está muy enojado, Bald Bull se hace hacia atrás y se deja venir brincando para darte un golpazo ¡no te cubras! porque de todas formas te tirará, mejor esquívalo o, si eres exacto, dale un golpe al estómago en el momento que llegue a ti y con eso será suficiente para enviarlo a la lona.

LA REVANCHA

Utiliza la misma técnica que en tu primer enfrentamiento con Bald Bull, sólo que cuando se haga hacia atrás para lanzarse sobre ti haz lo siguiente: Esquívalo en su primer embate y la segunda vez no se irá hasta las cuerdas, sino que se irá al centro del ring para volver a atacarte y ahora sí será el momento de esperarlo y con un solo golpe mandarlo a la lona.



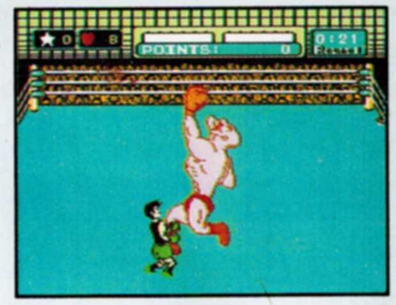


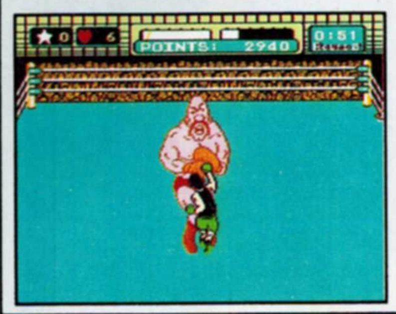


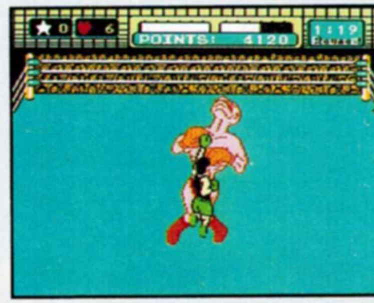
SODA POPINSKI

Si no tienes cuidado al esquivarlo, puede darte un gran susto, pero si eres cuidadoso no será de peligro para ti.









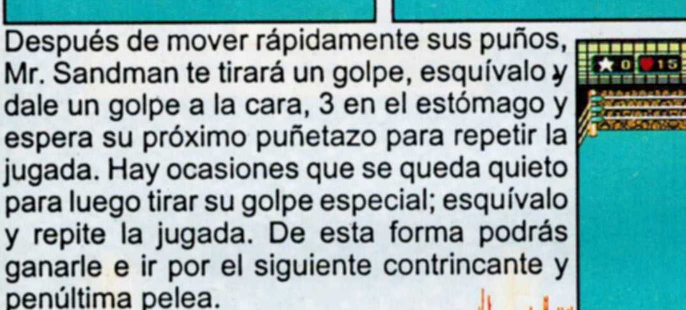
Cada vez que te tire un golpe (de cualquier tipo) esquívalo y dale 6 golpes en la cara. Con eso será suficiente para tirarlo varias veces en el transcurso de la pelea y así derrotarlo.





MR. SANDMAN

Además de tener un físico imponente, es muy rápido y tira fuertes golpes; sin embargo existe una técnica muy sencilla para vencerlo:



Después de mover rápidamente sus puños, Mr. Sandman te tirará un golpe, esquívalo y dale un golpe a la cara, 3 en el estómago y espera su próximo puñetazo para repetir la jugada. Hay ocasiones que se queda quieto para luego tirar su golpe especial; esquívalo y repite la jugada. De esta forma podrás ganarle e ir por el siguiente contrincante y penúltima pelea.









MR. DREAM O MIKE TYSON

Ahora sí, por fin enfrentarás al campeón mundial y tus posibilidades de triunfo son las mismas que él tiene.

La serie de peleas sostenidas anteriormente te dan la experiencia necesaria para que Mac le dé "batalla" a este fornido y violento boxeador.

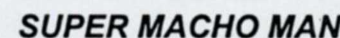
Lo básico para enfrentarlo (al igual que en cada pelea) será el manejo de tu control para esquivar sus golpes.





En el primer y tercer round la técnica será la misma: cuando brille tirará inmediatamente después un golpe, esquívalo y dale 2 golpes en la cara muy rápidos; luego repite la jugada.

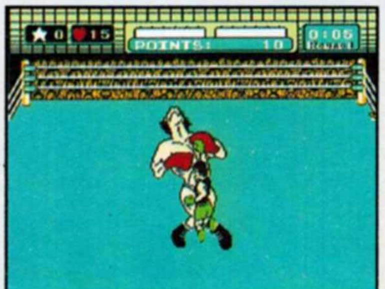




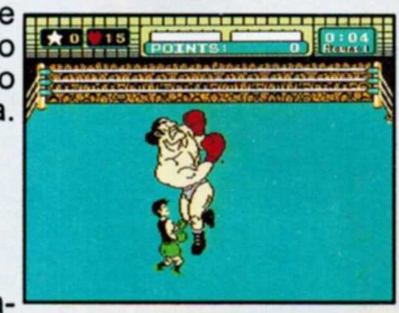
SUPER MACHO MAN



Este boxeador tiene un golpe especial que lo hace sumamente peligroso si no eres exacto al esquivar, pero tampoco es la gran cosa.

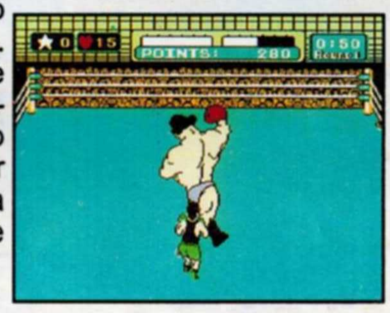


Para enfrentarlo deberás observar que tiene dos tipos de gancho: uno lo saca desde abajo y cuando lo utilice, esquívalo y dale 6 golpes a la cara.



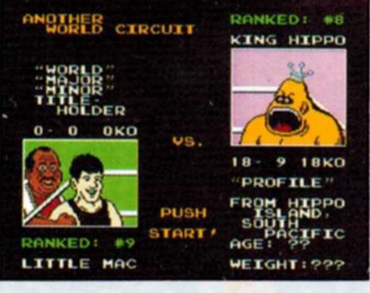
El otro gancho lo prepara desde un lado; cuando use éste, esquívalo y conéctale sólo 4 golpes a la cara.

Después de tirarlo se levantará y quedará quieto por unos segundos, esto significará que viene un golpe especial. Lo lanzará girando y tú deberás esquivarlo. Sin embargo, si lo tiras, lanzará su golpe especial de 3 hasta 21 giros. (es importante que sepas que no tiene un número determinado para dejar de dar giros, por lo que deberás estar muy atento). Si llega a tocarte te enviará a la lona aunque tengas buena cantidad de energía.
Al regresar a golpes normales sólo repite la técnica inicial y lo vencerás para llegar a la final.





News
APRIL 1.1987
New Champ!
THE W.V.B.A. WORLD CIRCUIT
LAST NIGHT, WE FOUND A SMALL BUT GREAT CHAMP HIS NAME IS "LITTLE MAC"
PUSH START FOR THE DREAM FIGHT
?? WHERE ??
I LOST MY BELT! MACHO
"DADDY,COME BACK HOME!"
I FOUND A KEY! 245 251 7938



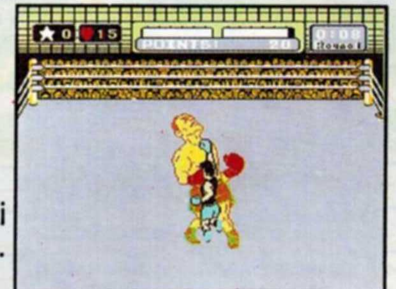
Con este password podrás jugar otro circuito mundial: 1357924680 y Select y oprime A y B al mismo tiempo y con éste podrás ver quienes lo hicieron: 1061130120 Select A y B.

PRODUCER M. ARAKAWA
SUPERVISOR NOA
DIRECTOR G. TAKEDA
GAME DESIGNER K. YONEYAMA M. HIROTA
CHARACTER DESIGNER M. WADA
MUSIC COMPOSER Y. KANEOKA A. NAKATUKA K. YAMAMOTO
ELECTRICAL ENGINEER S. FUNAKOSHI M. TAYA
PROGRAMMER M. HATAKEYAMA
SECRETARY Y. KURIYAMA
COPYRIGHT 1987 NINTENDO



Al iniciar el segundo round deberás variar tu estrategia: esquiva 10 rectos seguidos que te lanzará y luego repite los movimientos de los otros rounds y así lo vencerás.

Recuerda que la práctica hará de ti todo un campeón.





En Club Nintendo nuestros agentes secretos terminan casi todas las peleas previas a Mr. Dream en el primer round sin recibir ni un solo golpe, y a Mr. Dream lo derrotan en el 2° round sin recibir tampoco golpe alguno.
Seguramente tú también podrás.



MAS DIVERTIDO QUE RODAR

¿Qué puede ser más divertido que rodar a Homero por la nieve? En realidad muchas cosas... pero lo más cercano son estos videojuegos de los Simpsons.™

Hay una avalancha de hits de los Simpsons™ en cada sistema de videojuegos ¡Más acción!, entretenimiento y diversión con Bart, Homero y Krusty.

Aunque te dé pena, deja que todos sepan que tú quieres los videojuegos de los Simpsons™... de otra forma sólo te regalarán calcetines y ropa interior.



¡BART VS. LOS MUTANTES ESPACIALES PARA NINTENDO!™



PRESENTANDO A TODA LA PANDILLA SIMPSON™




SALVA LA TIERRA USANDO TU RESORTERA!

LA PESADILLA DE BART PARA SUPER NINTENDO™



¡GRANDES BOLAS DE FUEGO!

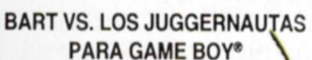



BARTMAN AL RESCATE



BART Y LOS "TRAP MASTERS" CONTRA EL IMPERIO DE LOS ROEDORES

KRUSTY'S FUN HOUSE PARA NINTENDO™, SUPER NINTENDO™ Y GAME BOY®



BART VS. LOS JUGGERNAUTAS PARA GAME BOY®



EN ESTE JUEGO ENTRARAS A LA ERA ATOMICA

EL ESCAPE DE CAMP DEADLY PARA GAME BOY®



UNETE A BART EN CAMP DEADLY





BARTMAN ENFRENTA AL RADIOACTIVE MEN EN TU NES™

BART VS. EL MUNDO EN NINTENDO™

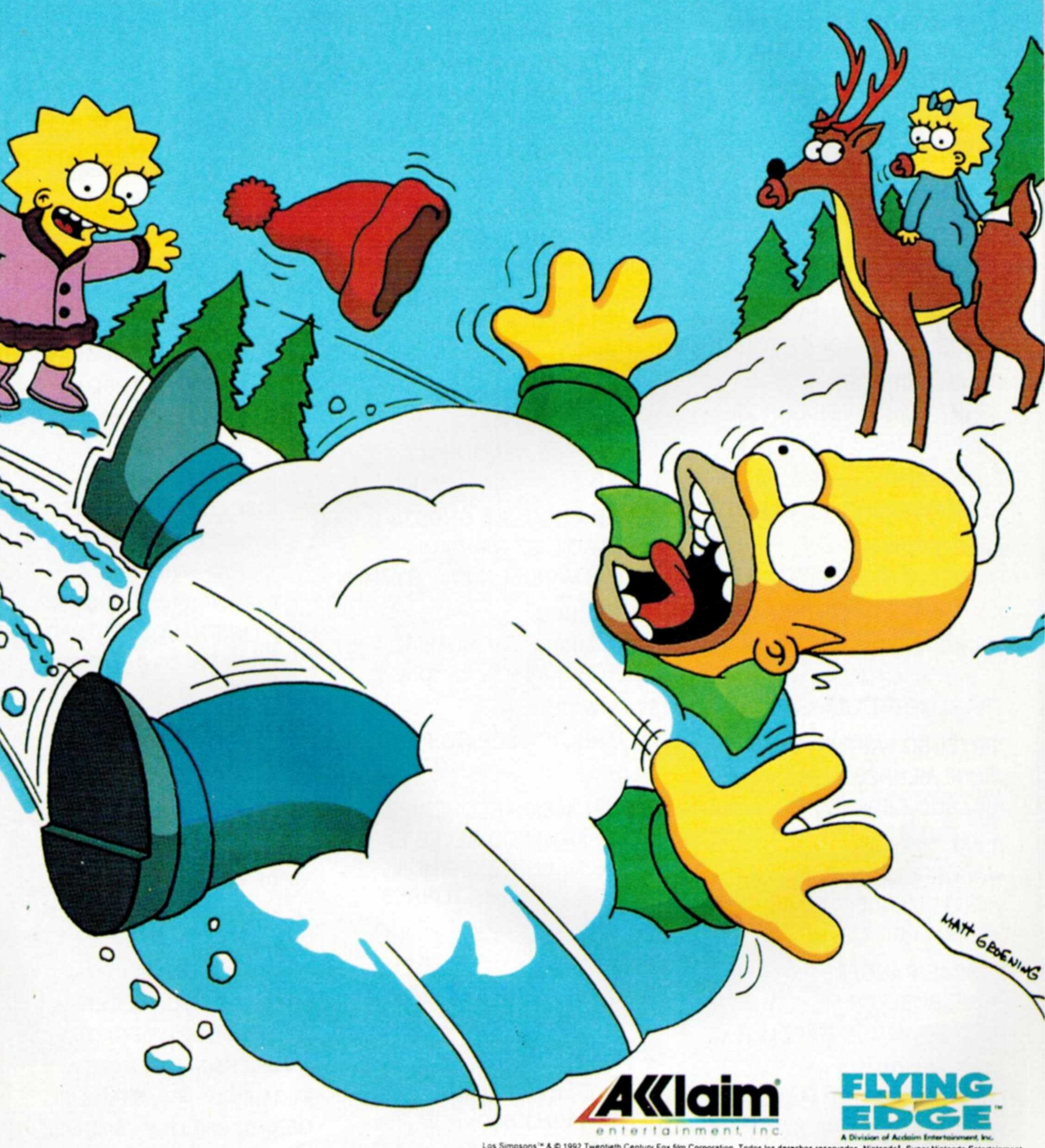


BRRR... ES EL HOMBRE DE NIEVE DE KRUSTY



EN UNA PELEA PUÑO CONTRA GARRA EN LA GUARIDA DEL DR. CRAB

A HOMERO POR LA NIEVE





SALON DE LA FAMA
RODRIGO DIEZ GARGARI
TMNT IV.................................25'30"

BUGS BUNNY B. B.
FRANCISCO MENDOZA

CONTRA
VINICIO E. MORENO CAMPOS
LUZ MARIA GAMA

DOUBLE DRAGON II
FRANCISCO AMIN RIVELES A.
FRANCISCO J. GOMEZ TORRES

DOUBLE DRAGON III
JORGE LUIS ALVOR GARCIA
CESAR O. GARCIA CORTES

DUCK TALES
GERMAN A. CORTES GARCIA

FINAL FIGHT
MIGUEL A. GARCIA CASTRO
VICTOR MANUEL NUÑEZ GUZMAN

JACKIE CHAN'S
CESAR O. GARCIA CORTES
FRANCISCO J. GOMEZ TORRES

NINTENDO WORLD CUP
JESUS MENDOZA
RICARDO RESENDIZ D.

RIVAL TURF
WALTHER NOE URBINA G.
VICTOR MANUEL NUÑEZ GUSMAN
RODRIGO DIEZ GARGARI

RESCUE RANGERS
JAIME ROBLEDO OCHOA
HECTOR AMMON GARCIA P.

STREET FIGHTER II
LUIS HUMBERTO GARCIA P.
WALTHER NOE URBINA G.
EMMANUELLE YORK NIETO A.
JORGE L. GOMEZ XELHUANTZI
JOSE M. CASTRO ESQUIVEL.

SUPER MARIO WORLD
LUIS HUMBERTO GARCIA P.
FELIPE A. FERNANDEZ G.
CESAR Y JOSE VALDEZ C.
JOSE LUIS DE LEON PEÑA
VICTOR MANUEL NUÑEZ GUZMAN (96 ESCENAS)
HECTOR AMMON GARCIA P.
HUGO Y ALAN SANCHEZ RODRIGUEZ (96 ESCENAS)
LUIS MIGUEL MORENO V.

SUPER MARIO BROS I
CESAR ALONSO FUENTES M.
LUZ MARIA GAMA
ERIK EGREN CAMPOS G.
OSCAR J. CARDENAS VELASCO

SUPER GHOULS & GHOSTS
RODRIGO DIEZ GARGARI
VICTOR MANUEL NUÑEZ GUZMAN

SNOW BROS
MIGUEL CARRERA ROMERO
HECTOR ADMMON GARCIA P.

STAR WARS
EDUARDO Y RODRIGO PEREZ C.

TMNT IV
DEMIAN ALEXIS RODRIGUEZ
PABLO ARMANDO REYES R.
TOMAS MARQUEZ CARMONA
HECTOR Y CARLOS TORRES T.
YUONNE GEORGINA TOVAR S.

TINY TOON
JORGE L. HERNANDEZ RAMIRES
HECTOR AMMON GARCIA P.
OSCAR J. CARDENAS VELASCO

THE LITTLE MERMAID
HECTOR AMMON GARCIA P.
GABRIELA Y RODRIGO PEREZ C.

THE EMPIRE STRIKES BACK
EDUARDO PEREZ C..

COLABORARON

DAVID IRIBARREN A.
EPIGMENIO CASTILLO E.
F. AGUSTIN CERVANTES H.
ISAAC MORAGA CORDOBA
FERNANDO OJEDA

RESPONDIMOS A:

HECTOR MARTINEZ
RAFAEL A. LEZAMA MORALES
LUIS DAVID PEREZ TORAL
JUAN C. VALLEJO PONCE
MIGUEL E. ESPINOZA TINOCO
HIRAM GUERRERO T.
ANTONIO SERRANO SALDAÑA
JOSE DE J. OCAMPO C.
SERGIO IVAN CHAVEZ G.
F. AGUSTIN CERVANTES H.
CARLOS M. BERNAL GARZA
JOSE LUIS MUÑOZ GILI
ADOLFO Y FERNANDO CHAVEZ S.
OVIDIO CALDERON
HIGOR HERNANDEZ ESTRADA
PABLO DAVALOS DE LA PEÑA
JESUS ALMAZAN L.
JOEL COSSIO MONDRAGON
JULIO C. R. RODRIGUEZ O.
ERICK F. VARGAS GASCA
RICARDO BRIONES DOMINGUEZ
ULISES ROJAS BAHENA
ROBERTO ABARCA ESTEVA
JESUS Y ARTURO RAMIREZ GARZA
ISMAEL LARA ROLDAN
ISMAEL ZUÑIGA BECERRA
JULIAN AGUIRRE GAONA
JOSE NOBEL MENDEZ A.
RICARDO A. FRIAS RANGEL
GERARDO LEMUS ESQUIVEL
YAZUO BACA BARRAZA
EDGAR VICENTE ALOR A.
ANIBAL CASTELLANOS RAFFUL.





CONTRA FORCE

La famosa serie de los juegos Contra hace su arribo en una tercera aventura para NES; ayuda a 4 soldados a luchar contra la organización terrorista que se ha apoderado de Neo-City, un juego con mucha acción para 1 ó 2 jugadores.



Distribuidor exclusivo de Nintendo para la República Mexicana.

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®







ADVENTURE ISLAND III

Ahora Master Higgins se enfrenta por tercera vez contra los monstruos que han infestado las 8 islas de los dinosaurios y secuestraron a su novia Tina; un juego con la misma dosis de acción y emoción de los anteriores.

FELIX THE CAT

Un ya clásico personaje de las caricaturas hace su arribo al NES; con ayuda de su maletín mágico luchará contra el profesor y sus secuaces para rescatar a su novia Kitty, no sin antes pasar 7 escenas llenas de peligros y aventuras. Ideal para jóvenes jugadores.



INDY HEAT

Siguiendo la tradición de juegos como Super Off Road, Tradewest presenta Indy Heat, un juego donde hasta 4 jugadores podrán competir en circuitos de la Unión Americana y Canadá; gana carreras para obtener dinero y así equipar mejor tu coche.

ROBOCOP III

¡Robocop vuelve a la acción! Esta vez debe proteger a los habitantes del viejo Detroit que son desalojados por los miembros de la OCP para construir una nueva ciudad, así que Robocop deberá hacer valer uno de sus objetivos: proteger inocentes.







WRESTLEMANIA STEEL CAGE CHALLENGE

Para todos los aficionados a la lucha libre este juego es recomendable, ya que además de tener una gran variedad de movimientos y llaves, tiene muchas opciones como la de que 2 jugadores puedan competir, o luchar en un ring protegido con una jaula, lo que hace más interesante la lucha.

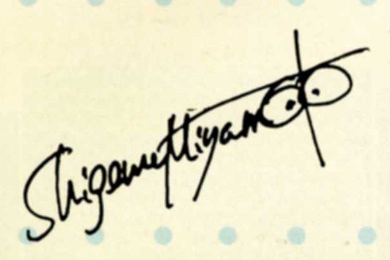
¿Cómo te fue en las respuestas al cuestionario?
Bien, aquí te podrás dar cuenta cuántas respuestas correctas tuviste.



1.- ¿Cuál es el máximo marcador posible en Contra?
R.- 6'443,500 Raro número para tope ¿no?

2.- ¿Cuál es el nuevo nombre de C. Itoh de México
R.- Itochu México, S.A. de C.V. (salió en la revista #11)

3.- ¿En cuántas portadas de Club Nintendo ha aparecido Mario?
R.- Aquí 2 respuestas son válidas: 5 y 6.
5 porque Mario apareció en las portadas de las revistas 1, 2, 3, 11 y 13 y si contestaste 6 es correcto también porque fue la edición especial con los 3 primeros números.



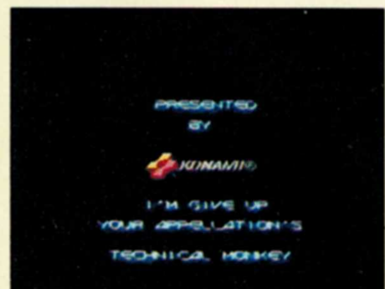
4.- ¿Qué tiene de curioso la firma de Shigeru Miyamoto?
R.- La firma apareció en la revista 10.

5.- ¿Cuántos Warp Zones hay para ir al mundo 5 en Super Mario Bros.?
R.- Hay 2. Desde el 4-2 y desde el 1-2 (con el truco del mundo -1)

6.- ¿En cuáles de estos juegos pueden participar 4 jugadores al mismo tiempo?
R.-Indy Heat, Play Action Foot Ball, Super Spike V. Ball y Swords & Serpents.

7.- ¿En cuáles de estos juegos NO pueden jugar 4 personas al mismo tiempo?
R.-Track & Field II y Championship Bowling

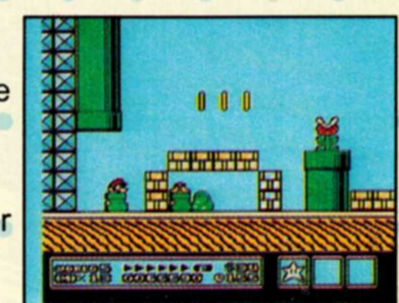
8.- En Adventure Island, ¿qué obtienes al llegar a la meta con una fairy?
R.- Una vida



9.- En Gradius III, ¿qué comentario aparece al terminarlo en la dificultad más alta?
R.- Bueno , aquí ojalá hayas tenido puntería porque no es fácil, a nosotros nos costó mucho trabajo. La respuesta es "Technical Monkey". Si nos mandas esta foto, segurito entras al salón de la fama.

10.- ¿Cuál es el tiempo récord en el que Axy rescata a los prisioneros en Pilot Wings.
R.- 1:17. Estaba muy fácil pues salió en la revista 4 y 12.

11.- ¿Cuántos cuartos secretos tiene Castlevania Adventure (Game Boy)
R.- 4 cuartos.



12.- ¿Qué traje o poder para Mario aparece sólo en una escena de Super Mario Bros. 3?
R.- La bota del mundo 5.

13.- ¿Cuántas maneras hay de eliminar a Bowser en Super Mario Bros.?
R.- Dos, es la respuesta. Dejando que haga su hoyo y con Hammer Bros.



14.- ¿Cuáles de estos juegos utilizan password?
R.- Metroid y Kid Ikarus. También Silver Surfer y Robin Hood, pero si no lo sabías con que hayas contestado 3 correctamente ya se daba por buena.



15.- ¿cuáles de estos juegos NO utilizan password?
R.-Castlevania, Ninja Gaiden III y 1942.

16.- ¿Con qué implementos nulificas los poderes del Archfield Zoma en Dragon Warrior III?
R.- Sphere of light.

17.- ¿A quién rescatas en Mickey Mousecapade?
R.- Alicfa

18.- ¿En dónde está la Isla de Pascua?
R.- Bueno, apareció en la revista #3 y la respuesta es en el Océano Pacífico o el punto más cercano es Chile o al oeste de Sudamérica.



19.- ¿Cuál es la clave de 10 vidas en Contra?
R.- ¡Ninguna!
ARR, ARR, ABA, ABA, IZQ, DER, IZQ, DER, B, A, B, A, es de 30 vidas.

20.- Cuántos puntos te da un Tetris en el nivel 9?
R.- 12,000 puntos.

21.- ¿Qué significa R.P.G.?
R.- Role Playing Game. Se publicó en la página 24, revista 6.

22.- ¿En dónde se publicó por primera vez el Sound Test de Super C?
R.- ¡En el manual!

23.- ¿Cuántos personajes corren en Mario Kart?
R.- 8 y lo publicamos en la revista 11

24.- ¿En qué estado de la Unión Americana se encuentra la compañía Konami?
R.- ¿Revisaste alguna caja? Entonces sabes que es en Buffalo Grove, Illinois.

25.- ¿Qué equipo profesional de Fútbol Soccer trae el logotipo de Super Nintendo en la camiseta?
R.- Esta la damos por buena no importa tu respuesta porque el equipo Sevilla la traía cuando debutó Maradona, pero después ya no siguieron.



26.- ¿De cuántos bit será el adaptador para el C.D. Rom de Super Nes?
R.- 32 bit.

27.- ¿Qué tiene en la mano el presidente al finalizar Bad Dudes?
R.- Una hamburguesa. (Qué loco)

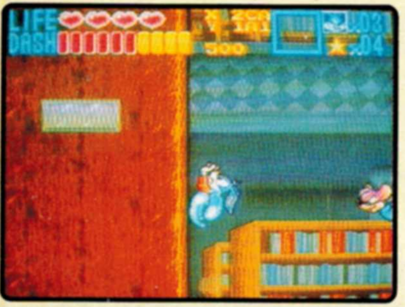
28.- ¿Cuántas vidas escondidas hay en el nivel 1-1 de súper Mario Bros.?
R.- 1 vida. (No conocemos más)

29.- ¿En qué ciudades de Estados Unidos se celebra semestralmente el Consumer Electronic Show?
R.- Las Vegas y Chicago.

30.- ¿Cómo se llama el cable para que 2 jugadores se enlacen con 2 Game Boy?
R.- Video Link. Lo publicamos en la revista 5 y 6 y además viene en la caja del Game Boy.



Bienvenidos a ciudad Acme, donde todo lo raro pasa; es hora de unirse a uno de los más "distinguidos" estudiantes y habitantes de esta ciudad para un sinnúmero de aventuras ¡sí! nos referimos a Buster Bunny.



Cuando corres puedes subir paredes para encontrar diferentes objetos.

TINY TOON ADVENTURES de Super NES es otra gran opción de Konami para todos los propietarios de este sistema.



Si no tienes cuidado estos buitres te pueden tirar.

En este juego debes ayudar a Buster Bunny a avanzar a lo largo de 6 escenas, todas muy diferentes, para así buscar el tesoro escondido del Coyote Calamidad y rescatar a Babsy Bunny.

En este juego, a diferencia de las versiones de NES y G.B. , sólo puedes manejar a Buster, quien cuenta con una gran variedad de movimientos como correr o barrer a los enemigos; para determinar la velocidad y potencia de estos ataques debes acumular energía en la línea de "Dash".



Todos los personajes de las caricaturas, "buenos y malos", están en este juego.

El juego cuenta con 3 distintos niveles de dificultad, así que cualquier jugador podrá terminarlo, pero ¿podrás hacerlo en la dificultad más alta "challenge"?

Como ya te habíamos dicho, las 6 escenas que componen este juego son diferentes unas con otras, lo que te garantiza un juego con cero monotonía; las escenas son:

ESCENA 1, ACME Loonivesidad: Esta escena es ideal para probar todos tus movimientos.

ESCENA 2, El Viejo Oeste: Aquí debes vencer a Max Montana, el más temible buscatesoros.

ESCENA 3, Spook Mansion: Debes tener mucho cuidado con los fantasmas.

ESCENA 4, Looniversity football: ¿Podrás anotar en el tiempo permitido?

ESCENA 5, Buster's Sky Jinks: Una verdadera aventura de altura.

ESCENA 6, ??????: ¿Qué pensabas? ¿que te ibamos a decir todo?



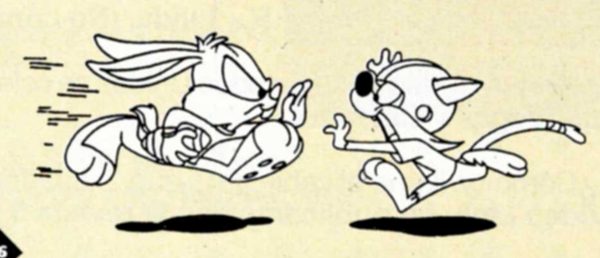
En los Bonus Round tendrás oportunidad de hacer una gran cantidad de vidas.

Al final de cada escena podrás entrar a una escena de puntos donde podrás hacer más vidas,ya sea jugando frontón con Peluso, competir contra una computadora, jugar bingo o rescatar a todos tus amigos de las garras de Elvyra.

TINY TOON ADVENTURES presenta buenos gráficos y música (común en Konami), además de un buen reto; te recomendamos que lo conozcas.



Hasta el comedor de la Looniversity es peligroso.






Contra III
THE ALIEN WARS™


CONTRA III -THE ALIEN WARS- ES UNA MARCA REGISTRADA DE KONAMI, INC. © 1992 KONAMI. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
CLUB
Nintendo®

BATMAN™ RETURNS





BATTLE CLASH

Para todos aquellos que tienen Super Scope, Battle Clash es un juego con mucha acción donde debes luchar contra unos poderosos robots que han invadido la Tierra; gran acción y efectos especiales harán que te mantengas al borde del asiento.



Distribuidor exclusivo de Nintendo para la República Mexicana.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

NCAA BASKET BALL

Este es un juego de Basquet Ball muy realista, ya que además de incluir equipos universitarios, tiene una perspectiva única, debido al increíble sistema de escala y rotación del Super NES, además de que los personajes son digitalizados.



SUPER BATTER UP

Super Batter Up brindará horas de entretenimiento a los aficionados del béisbol, ya que puedes escoger entre 3 diferentes estadios y 26 equipos para competir contra un amigo o contra la computadora en juegos de temporada, un real hit.

DEATH VALLEY RALLY

El correcaminos continúa con su interminable lucha contra el coyote, y ahora debe escapar de 5 diabólicas máquinas inventadas por este último y esparcidas por el desierto; con famosas secuencias y gráficos sacados de las mismas caricaturas.

DINO CITY

Mientras 2 niños se encontraban jugando en el laboratorio de su padre, fueron enviados a un mundo habitado por animales prehistóricos, es ahí donde deciden ayudar a los dinosaurios en su lucha contra un poderoso enemigo conocido como Mister Big.



WINGS 2

Wings 2 te pone al mando de los clásicos aviones biplanos utilizados en la Primera Guerra Mundial; tu misión es la de proteger una pequeña zona francesa de los ataques alemanes ¿luchar contra el Barón Rojo? sólo tu habilidad lo dirá.



Si tú tienes algún secreto escríbenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México D. F.

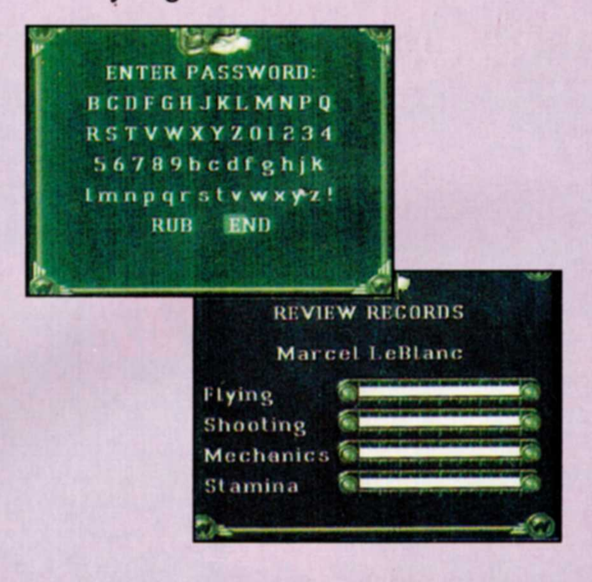
SUPER MARIO KART (SNES)

Tú podrás escoger correr en las pistas del circuito, aún sin haber ganado las 3 categorías de 100cc; para hacer esto entra a Time Trial y posiciona el cursor en donde dice Mushroom Cup, luego haz la siguiente secuencia en el control 1: L, R, L, R, L, L, R, R, A y aparecerá la opción de Special Cup.



WINGS 2 -Aces High- (SNES)

Para empezar con uno de tus pilotos con la máxima capacidad de sus aptitudes (Flying, Shooting, Mechanics y Stamina) haz lo siguiente: En la pantalla de presentación escoge la opción de password y dirige el cursor directamente a "End" sin haber puesto ninguna letra o número; luego oprime start y así verás que el piloto Marcel Le Blanc tiene todas sus aptitudes llenas y el grado de Coronel.



R O B O C O P 3 (SNES)

TIPS Y TECNICAS

Todo jugador veterano sabe por experiencia que los juegos de Robocop para NES, G.B. y -recientemente- SNES, tienen un alto grado de dificultad, en parte por la lenta movilidad del personaje. (Claro,esto es normal, ¿te imaginas a un robot de casi media tonelada de peso con la movilidad de Chun-Li?). Es por eso que te damos unos tips para que puedas acabar Robocop 3 en su versión de Super NES.



ESCENA 1: EL VIEJO DETROIT

⇦Recuerda que puedes cambiar armas con los botones L y R; a los pods lanza-bombas destrúyelos con tu pistola 3-Way.

Más adelante, al encontrar a los motociclistas, debes saltarlos; al primero sáltalo desde la caja, y al segundo cuando salga. Este último es muy probable que te quite un poco de energía, pero esto es mejor a intentar eliminarlos. ⇨





En todo el camino encontrarás enemigos con lanza-misiles; nunca te agaches antes de que te disparen así los obligarás a disparar por arriba. Si te localizan agachado te dispararán por abajo y así será difícil esquivar los misiles.





⇦Debes checar bien cuando agarres "Laser Gun", ya que estarás cerca de terminar la escena; al llegar a las balas que indica la primer foto escoge "Laser Gun" para acumularlas en esta pistola e inmediatamente cámbiala para no gastar las balas. Al llegar con los enemigos de esta escena escoge tu "Laser Gun" y con ésta elimina a todos los malos, será fácil no te presiones.

ESCENA 2: CONSTRUCCIONES DE DELTA CITY

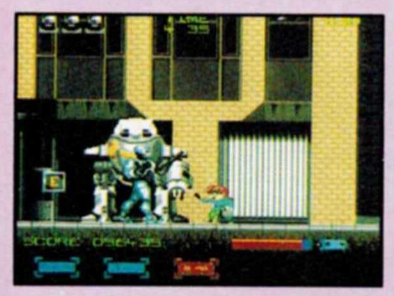


⇦Cuando vayas subiendo por el elevador no es necesario que elimines a todos los enemigos, es más importante que guardes un poco de balas para más adelante.

Al tomar el elevador que te llevará de nuevo a la parte baja de los edificios, escoge tu pistola 3-Way y dispárales a los robots que veas que pueden chocar contra ti.⇨



Cuando veas un robot a media calle, no le dispares y salta la cápsula de energía si vas completo; espera a que aparezca una niña que le hará una rápida modificación al robot, así te ayudará a vencer a los "camisas blancas" de la OCP que son muy difíciles.





⇦Asegúrate de usar tu "Laser Gun" y tu pistola 3-Way cuando se te acaben las balas de la Laser.

Para pasar los trituradores de rocas brinca a la banda y ahí haz el control hacia la izquierda para evitar que Robocop avance. Cuando veas que hay un espacio entre las rocas que caen, deja de mover el control para avanzar entre ellas.⇨



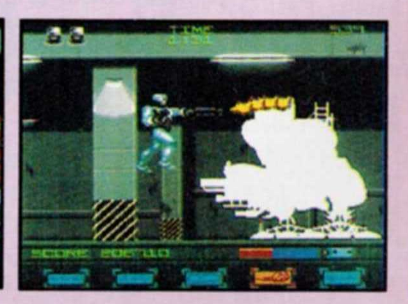




⇦Cuando entres al estacionamiento observa bien porque en los 2 primeros pisos después de que haya un gran espacio de separación entre los coches, te saldrán robots voladores; usa tu lanzallamas para eliminarlos. En el tercer piso trata de traerlo siempre, pero cuidado de no darle con él a los símbolos de armas y energía.

Al final del 3er. piso encontrarás al jefe de esta misión; dispárale en la cara con el lanzallamas cuando aparezca. Una vez que se aleje, prepárate a brincar unos misiles que te arrojará y después de esto el enemigo comenzará a saltar; pégate a la parte izquierda de la pantalla para evitarlo.⇨





MISION 3: VUELO SOBRE EL CENTRO DE DETROIT

⇦Esta misión no es nada difícil, así que no será raro que la pases con la primera vida; sólo posiciónate en la parte baja de la pantalla para desde ahí tener mayor oportunidad de dispararle a los enemigos y esquivar sus balas. Al llegar con el enemigo dispárale rápidamente y cuando él se te arroje sólo mueve a Robocop a la parte alta de la pantalla y viceversa.

MISION 4: IGLESIA ABANDONADA

Al principio deberás ser muy rápido disparando para eliminar a los lanzamisiles (recuerda no agacharte más que el tiempo necesario); es preferible que te den con un laser a un misil.⇨







⇦Al llegar a la parte de las escaleras primero debes irte hasta arriba de la torre para recuperar la primer llave; antes de llegar a ella hay una parte del suelo que se rompe (fíjate en la base de los ladrillos para que sepas cuál es). Luego llega a la base de dos brincos (como indica la foto) y así podrás regresarte por la base que va a quedar enmedio.



La segunda llave se encuentra en un camino en la parte media de la torre, por la derecha (si no tienes la primer llave no podrás ir por la segunda).⇨

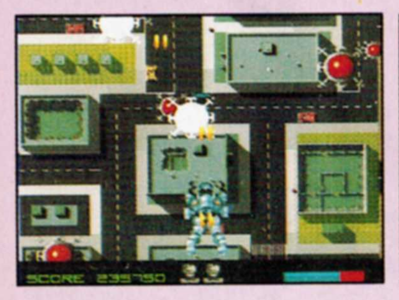




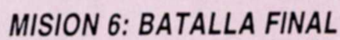
⇦Con la segunda llave tendrás acceso a una puerta que se encuentra en la torre, del lado izquierdo; recarga balas de tu pistola 3-Way, ya que con ella deberás eliminar a unas ratas que encontrarás en tu camino.



Al final de las alcantarillas enfrentarás un robot Ninja Kanemitsu; contra él no podrás usar tus armas, así que acércate a él y mantente parado. Cuando veas que te va a disparar por arriba agáchate y golpéalo en el estómago.⇨







MISION 5: HACIA LA OCP

⇦Esta escena es parecida a la 3a. sólo que aquí los enemigos son un poco más agresivos; el enemigo final se vence igual que el de la 3er. misión.



MISION 6: BATALLA FINAL

Al final te enfrentarás contra 2 robots Ninja Kanemitsu; primero trata de eliminar a uno y después al otro ¡pero hazlo rápido porque te dan poco tiempo!.⇨

THE LEGEND OF ZELDA

-A Link to the Past-

Aquí te presentamos la última parte para que termines este interesantísimo juego que, como tú habrás notado, requiere de una gran concentración.



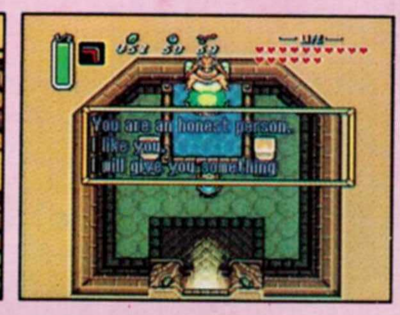


◂◂Pues bien, antes de ir a Turtle Rock haz lo siguiente:
En la casa de los herreros (pero en el mundo obscuro) encontrarás un cofre que no puedes abrir, pero que tomarás; entra al mundo de la luz, lleva el cofre al hombre que está sentado en la entrada del desierto y él lo abrirá por ti.

Si tú ya habías entrado a la casa de Link en el mundo obscuro, pudiste darte cuenta que era una tienda de bombas; ahora, si vuelves a entrar a ella a esta altura del juego, verás que el dueño tendrá una bomba de tamaño grande; cómprala y úsala en la grieta de la pirámide que marca la 2a. foto. Adentro encontrarás "Mysterius Pond", donde te recomendamos que arrojes tu arco con flechas y tu espada.







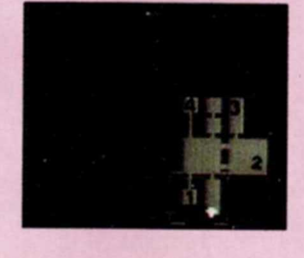
Para entrar a Turtle Rock primero debes ir al Mundo de la Luz mediante el espejo, subir a la base que indica la foto y clavar las estacas en orden contrario a las manecillas del reloj, para así abrir un portal; después usa la magia de Quake en el símbolo. ▸▸

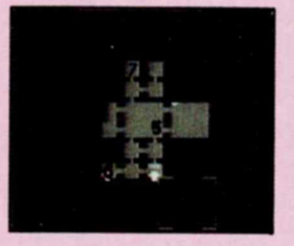


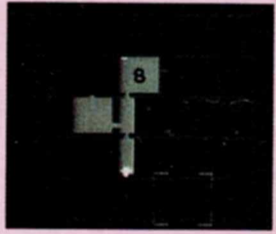


TURTLE ROCK

Antes de entrar a este castillo te recomendamos comprar al menos dos pociones azules. Para pasar por donde están los signos de interrogación, usa el Care of Somaria. ▾









1.-Brújula: Para regresarte y evitar que el ojo que está sobre la puerta te dispare, debes darle la espalda; para hacer esto, acumula poder en la espada como indica la foto. ▸▸







2.-Para abrir la puerta debes prender los 4 pebeteros. Cuando pongas el cuadro haz el control hacia abajo y entonces las primeras 2 préndelas con el Fire Rod cuando estés debajo de ellas (1) y las otras 2 cuando estés pasando junto a ellas (2).

3.-Mapa

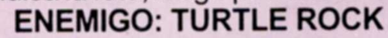
4.-Avanza en este cuarto haciendo lo siguiente: activa el Switch donde indica la foto, después empuja el bloque que está a la derecha de Link para obtener la llave y nuevamente activa el Switch con una flecha.

5.-Al entrar a este cuarto vete por el tubo de la derecha para obtener la gran llave.

6.-Haz un agujero aquí para alcanzar el gran tesoro "Mirror Shield", además de seguir el camino correcto.

7.-Pon un bloque creado con el Cane of Somaria sobre el Switch y después hazlo explotar para activarlo y obtener la llave.

8.-La imposibilidad de ver toda la pantalla hace muy difícil este cuarto. Primero pon el cuadro, haz el control hacia abajo y luego derecha y bájate en la tercera línea para llegar al lugar que indica la foto, luego pon ahí un bloque y busca el camino hacia abajo.



ENEMIGO: TURTLE ROCK

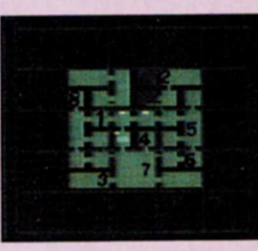
Primero destruye la cabeza azul con el Fire Rod, a la otra dale con el Ice Rod y cuando se inmovilice golpéala con la espada; al destruirse el caparazón dale en la roca roja con la espada.







Ahora sí, con todos los cristales ve a la torre de Ganon y con ellos podrás abrirte paso.



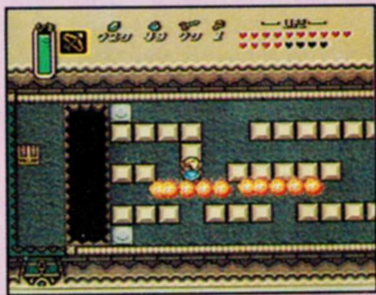


GANON'S TOWER

En este castillo te damos el mapa del primer piso que es el más difícil:

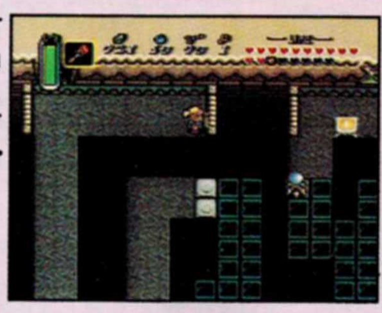


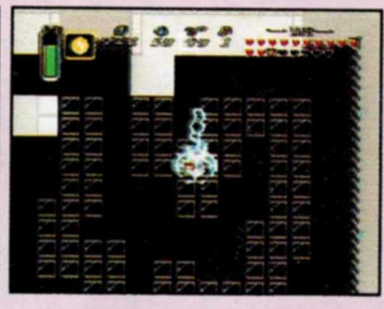
1.-Baja la llave del poste con un Dash Attack pero NO la uses en la puerta de la derecha.

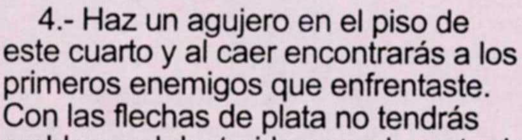


2.-Empuja el cuadro de la foto para obtener un cofre del cual podrás agarrarte con el Hookshot.

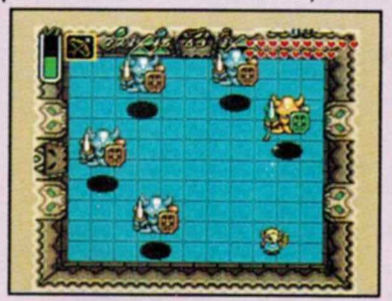
3.-Prende el pebetero para poder ver el camino en este cuarto; si se apaga a medio camino y no sabes por dónde ir, usa la magia de Ether y aparecerá por unos segundos el camino.>>







4.- Haz un agujero en el piso de este cuarto y al caer encontrarás a los primeros enemigos que enfrentaste. Con las flechas de plata no tendrás problema al destruirlos; en el cuarto de arriba está la gran llave.





5.-Prende los 4 pebeteros con el Fire Rod para que se abra la puerta de abajo, pero primero elimina a todos los enemigos.

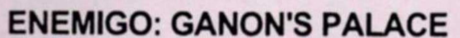
6.-Para avanzar por este cuarto arroja un bloque hecho con el Care of Somaria y al llegar al Switch haz que explote. v

7.-Brújula



8.-Empuja la estatua para abrir camino.

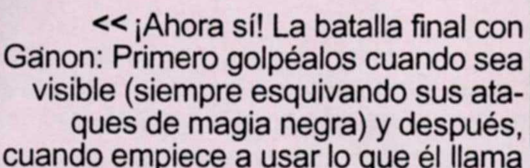
<< 9.-Si te hace falta energía podrás entrar al cuarto que indica la foto en el tercer piso y sólo haz un Dash Attack contra los cuadros para que te reboten de ese lado de la pared.



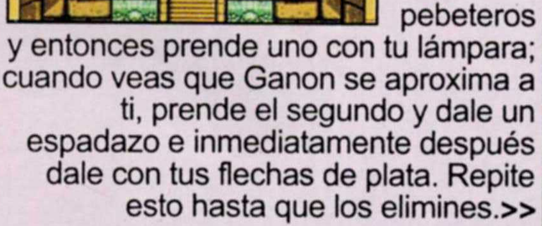
ENEMIGO: GANON'S PALACE

¡Agahnim de nuevo! La técnica para vencerlo no varía mucho, pero esta vez son 3 y sólo uno es verdadero.>>

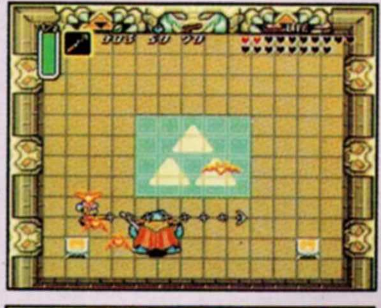




<< ¡Ahora sí! La batalla final con Ganon: Primero golpéalos cuando sea visible (siempre esquivando sus ataques de magia negra) y después, cuando empiece a usar lo que él llama "Secret Technique of Darkness", espera a que se apaguen los 2 pebeteros



y entonces prende uno con tu lámpara; cuando veas que Ganon se aproxima a ti, prende el segundo y dale un espadazo e inmediatamente después dale con tus flechas de plata. Repite esto hasta que los elimines.>>





¡Felicidades! Ahora la trifuerza tiene un nuevo dueño; de tu deseo depende un cambio en Hyrule, el camino fue largo y sólo un verdadero héroe como tú pudo terminarlo.











ZANGIEF

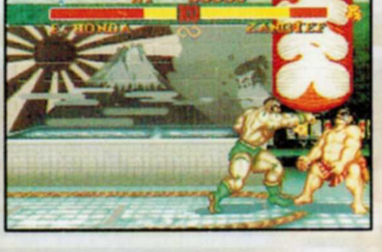


Ahora es el turno de Zangief, quien para muchos es un personaje torpe pero tiene algunas ventajas muy especiales como ser el único que puede dar agarrones agachado.

GOLPES



GD AGACHADO Lo utilizas para forzar al enemigo a poner defensa y, si entra, inmediatamente podrás conectarle una PF AGACHADO.

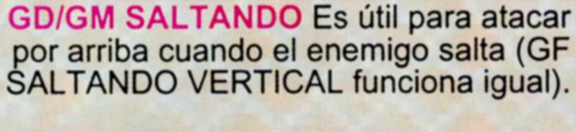


GD PARADO DE LEJOS Usalo para atacar al contrincante a una distancia media (es el golpe más rápido de Zangief).



GF SALTANDO AL FRENTE Usalo como la PF, pero si dejas presionado el control hacia abajo mantendrá la posición por más tiempo.





GD/GM SALTANDO Es útil para atacar por arriba cuando el enemigo salta (GF SALTANDO VERTICAL funciona igual).



GF/GM AGACHADO Lo utilizas para quitarte ciertos ataques por arriba o para restarle energía al contrincante sin alejarte de él.



GM PARADO Empléalo como GD pero tiene mayor alcance y potencia, aunque no es tan rápido.





GM /GF SALTANDO VERTICAL Si al saltar dejas presionado el control hacia arriba, ejecutará un golpe muy raro que lo utilizas en momentos muy especiales, como cuando saltas para esquivar un ataque y al caer le conectas este golpe.



GF PARADO Lo utilizas para parar ciertos ataques por arriba o como el GM, pero con mayor potencia y alcance (es útil cuando estás seguro de conectarlo, si no fácilmente te conectarán un golpe).



GD PARADO DE CERCA Sirve como el GD de lejos, pero cuando estás pegado al enemigo.



PATADAS



PD/PM AGACHADO La utilizas para atacar por abajo sin tirar al contrincante (fácilmente puedes marcar un Spinning Pile Driver mientras está dando la patada).



PF AGACHADO Sirve para tirar a tu oponente.



PD PARADO DE LEJOS La utilizas para atacar al enemigo sin alejarte de él (no es muy útil).



PD PARADO DE CERCA Usala para esquivar ataques por abajo y conectar un rodillazo.



PD SALTANDO VERTICAL Es efectiva para asegurar el contacto, ya que mantiene la posición en el aire y no se aleja cuando la colocas.



PD SALTANDO AL FRENTE Si saltas a tiempo es muy útil para presionar al enemigo, forzándolo a poner defensa (antes de caer puedes marcar un Spinning Pile Driver).



PM PARADO Utilízala para atacar al frente. Es el ataque que mayor alcance tiene y no es lento.

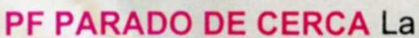


PM/PF SALTANDO La utilizas para atacar por arriba, pero tienes que marcarla al ir cayendo para mayor seguridad.





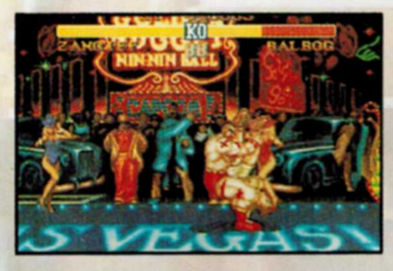
PF PARADO DE LEJOS Te sirve para detener ciertos ataques por arriba o patear al pie o al brazo del contrario cuando te ataca de lejos.



PF PARADO DE CERCA La usas para atacar dos veces seguidas. Es muy útil para recibir al enemigo después de un salto.



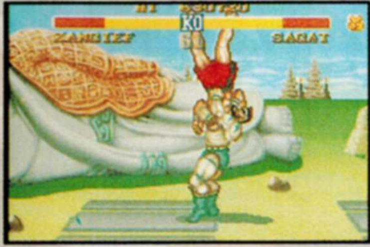






Para ejecutar este agarre presiona GM + Izquierda o Derecha cuando estés pegado al enemigo.

Para realizar este agarre presiona GF + Izquierda o Derecha cuando estés pegado al enemigo.





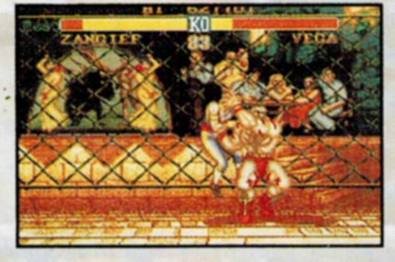


Para aplicar este agarre presiona GM + Izquierda o Derecha, pero tienes que marcarlo justamente cuando el contrincante esté a la distancia que se ve en la primer foto.











Para lograr este agarrón tienes que estar pegado al enemigo, además de estar agachado y presionar GM.

Ejecuta este agarrón pegado y agachado al enemigo, además de presionar GF.





Este agarrón lo logras presionando GF + Izquierda o Derecha, pero tienes que marcarlo justamente cuando el contrincante esté a la distancia que se ve en la primer foto.





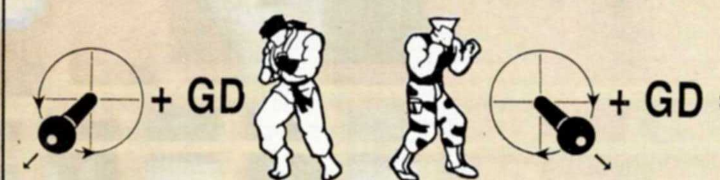


GOLPES ESPECIALES

SPINNING PILE DRIVER Sin duda el mejor ataque que tiene Zangief es el Spinning Pile Driver. Para ejecutarlo tienes que girar el control una vuelta completa e inmediatamente presionar cualquier golpe:

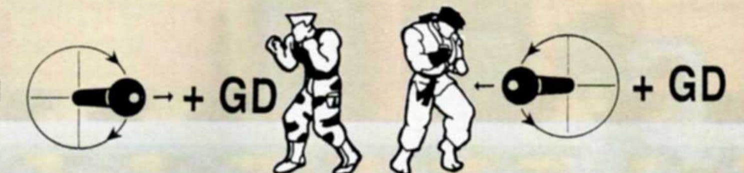
1.-El giro puede ser en cualquier sentido.
2.-Puedes empezar a ejecutar el giro desde cualquier posición.
3.-El giro lo puedes marcar mientras se esté ejecutando otro ataque (PM Agachado, Spinning Clothesline). El objetivo es que en cuanto termine el primer ataque tú termines de marcar el giro + golpe y lo jales con un Spinning Pile Driver.
4.-El giro tiene que ser rápido, de lo contrario el personaje dará un salto.

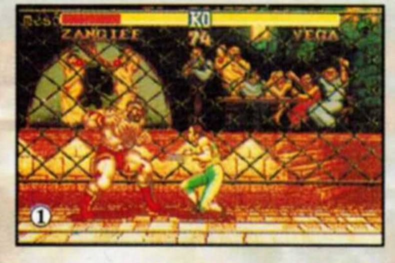
TECNICAS RECOMENDADAS

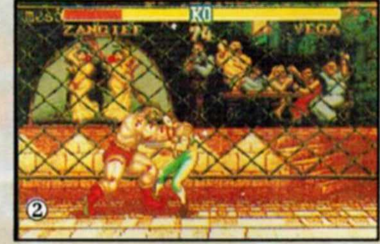


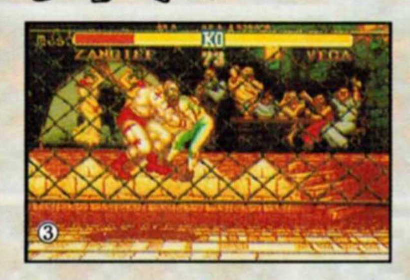
AGACHADO.- El giro comienza desde la posición de defensa agachado y sigue el sentido del giro dependiendo de qué lado esté el oponente; terminando el giro inmediatamente presiona GD.

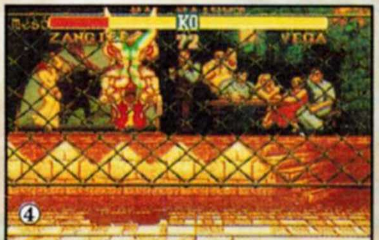
CAMINANDO.- El giro comienza desde el frente y sigue el sentido del giro dependiendo de qué lado esté el oponente; terminando el giro inmediatamente presiona GD.







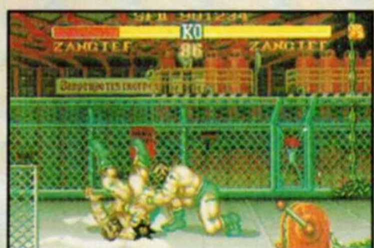






NOTA: Te recomendamos GD para evitar que te quedes desprotegido si fallas, y el sentido del giro es para evitar que saltes.





Este agarrón lo logras presionando PM/PF + Izquierda o Derecha cuando estés pegado al contrario.

Este agarrón lo logras presionando GM/GF mientras está agachado, pero tienes que marcarlo justamente cuando el contrincante está a la distancia que se ve en la primer foto.







GOLPES ESPECIALES

SPINNING CLOTHESLINE Este movimiento que logras presionando dos puños al mismo tiempo, lo utilizas para que te traspasen las Fire Ball, Sonic Boom y Yoga Fire, o también para parar los ataques en los que el enemigo se lanza hacia ti. (Blanka, Honda, Bison).







JUGADAS DE EXPERTOS

Tú puedes ejecutar un Spinning Pile Driver cuando te están marcando un golpe de lejos, para jalarlos desde una distancia mayor a la que normalmente lo haces.



Las siguientes jugadas son para cuando el enemigo está mareado o sin defensa. Sigue las secuencias dadas:



GFSaltando al frente





PM Agachado e inmediatamente marca un Spinning Pile Driver



GF Saltando al frente



GD Agachado





PM Agachado e inmediatamente marca Spinning Pile Driver



GF Saltando al frente



GD Agachado



GD Agachado



GD Agachado



PF Agachado

el control de los PROFESIONALES

por: AXY y SPOT

Espejito, espejito, dime ¿cuál es el juego más bonito?
Muchas veces nos han (y nos hemos) hecho esta pregunta y, casi seguro, como para todos los videojugadores, es muy difícil de contestar.
Creemos que cada juego tiene algo nuevo y bueno que enseñarnos. Hay a quienes nos gustan los R.P.G. porque cuando por primera vez jugamos un título de este tipo, pudimos finalizarlo y encontramos en él un buen entretenimiento y gran reto, y como un buen jugador que se precie de serlo, buscamos un reto mayor. Aún así dentro de esta categoría encontramos juegos excelentes como la serie de Final Fantasy o, aunque de otro tipo pero igualmente entretenidos, como Shadow Gate o Deja Vu... todos estos requieren de conocimiento del idioma inglés; Hi Tech pensando ya en el desarrollo de otros mercados, lanza en este año el éxito de Where in time is Carmen San Diego?, con la opción de juego en español.

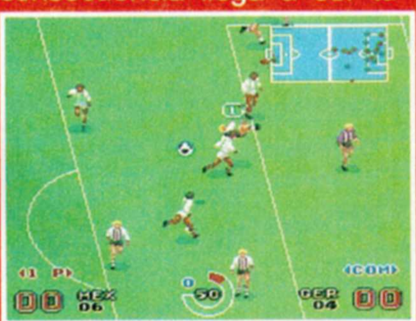


WHERE IN TIME IS CARMEN SAN DIEGO?
¿Recuerdas que preguntamos si valdría la pena hacer juegos en español?
Pues ya nos estan haciendo caso.



FINAL FANTASY II
Los RPG son juegos largos que prolongan el entretenimiento.

Sin embargo, podemos decir que los juegos R.P.G. son para el gozo de un solo jugador y si en casa hay 2 ó más, la cosa cambia y entonces los juegos de deportes (que usualmente son para 2 jugadores) son muy, muy recomendables... y como practicas más, llegas a tener mejor control, te vuelves un experto en ese tipo de juegos y en consecuencia llega a ser tu tipo de juego favorito. Tantos jugamos Goal que era de esperarse que Jaleco sacara el Goal! 2 de NES y Goal de Super NES, con más movimientos y emoción para todos los que jugamos este súper título de fútbol. Ahora que si realmente tienes un gran control sobre tus manos, los juegos de aventuras se vuelven tus preferidos. La trilogía de Zelda requiere de pensar y deducir aunque no tanta habilidad como la serie de Adventure Island. Los Marios agregan además un sinnúmero



GOAL!
Si tú te volviste maestro de Goal!, éste es tu próximo reto.



ZELDA
La combinación perfecta de acción y aventuras con gran lujo de detalles



BATTLETOADS
No es nada fácil. Tus manos deben hacer lo que tu mente quiere.

de secretos y pasajes escondidos que motivan al videojugador a esmerarse más por encontrarlos. Dentro de los juegos de aventuras encontramos variantes: los difíciles para jugadores expertos y muy habilidosos y los sencillos para jugadores más jóvenes y principiantes como Rescue Rangers.

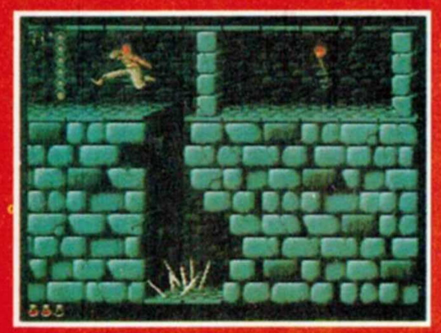
Mario Paint, por ejemplo, no es un juego sino un cartucho cuyo único límite es tu imaginación y con el cual puedes pasar horas y horas desarrollando tu creatividad, además de que es un cartucho, para todos en la casa; lo puede disfrutar lo mismo un chiquitito que un abuelo, mujeres y hombres. Por otro lado, tienes muchísimas opciones de "rompecabezas electrónicos" como Lemmings, Los Lolos, Tetris, Dr. Mario, Yoshi y muchos otros que nunca podrás decir que terminaste porque siempre habrá algo más (mejorar puntos, tiempo, estrategias, etc).



MARIO PAINT
El único enemigo al que vas a vencer es el aburrimiento.



LEMMINGS
Piensa, piensa, piensa y luego actúa.



PRINCE OF PERSIA
Excelente juego que requiere habilidad y capacidad de deducción.

Ahora que los juegos de naves también tienen su público. Desarrollan tu visión periférica (o sea fijar tu vista en un punto específico sin descuidar lo que pasa alrededor) y sin duda se disfrutan mucho sus gráficos y su música pues en estos 2 puntos los programadores ponen mucho énfasis.



AXELAY
Este juego muestra como se logran efectos especiales con rotación y escala, no como en los primeros juegos en donde sólo giraban un gráfico y lo hacían cambiar de tamaño.



SPACE MEGA FORCE
Sin duda el juego más difícil y rápido de naves.

Ya para terminar este breve vistazo a los juegos tenemos que hacer un punto y aparte.

Street Fighter II ha sido sin duda una revolución. Tantos videojugadores de SNES y Arcadias lo hemos jugado que es un tema del que todos los videojugadores podemos hablar. Su programación con tantas posibilidades de combinaciones y variedad de personajes hacen que ningún round sea igual a otro y que hasta los que creen ser los mejores puedan ser derrotados por jugadores con menos experiencia pero con estrategias diferentes.



STREET FIGHTER II
Punto y aparte.

Bueno, a fin de cuentas lo que queremos decir es que a nosotros nos cuesta mucho trabajo decir cuál es nuestro juego favorito porque en su categoría cada uno tiene lo suyo. Por esa razón nos hemos negado a hacer caso a muchas cartas que nos piden que califiquemos los juegos porque muy probablemente muchos lectores no estarían de acuerdo con nuestra apreciación, como a veces nosotros no lo estamos cuando vemos las calificaciones que les dan a algunos títulos, pero en esta revista seguiremos hablando de todos los juegos que tengan la calidad para ser analizados.



LOLO II



¿Cómo paso la tercera parte del piso 1. Clave PQPD?

Para tomar los 2 corazones de abajo a la izquierda deberás colocarte debajo de los tres bloques,luego empujar hacia arriba el "1" y el "2"; el bloque de enmedio muévelo a la izquierda o a la derecha para llegar a los siguientes bloques y repetir la jugada.



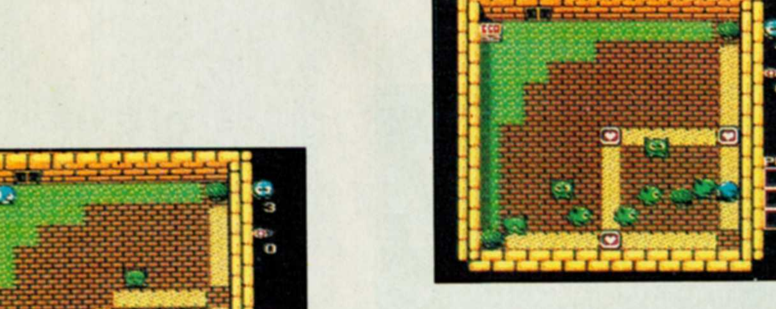


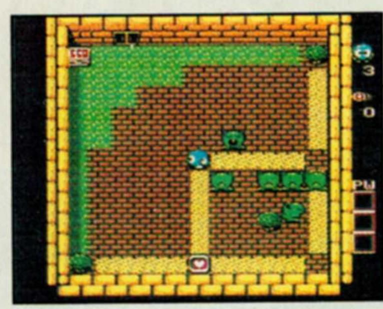


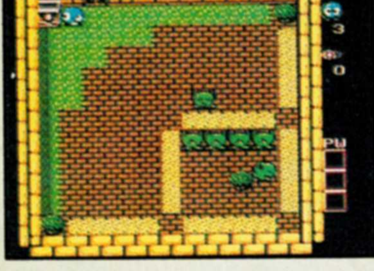
Aquí lo más importante es que el corazón de arriba a la izquierda lo tomes hasta el último, pues de lo contrario el enemigo te alcanzará antes de que tomes los demás corazones.

3ra parte Piso 1

En el tercer cuarto donde están los gatos, sólo camina hacia arriba hasta llegar al camino horizontal de arena.



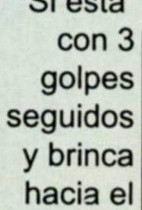




Si tocas algún gato sólo muévete unos pasos a la izquierda y unos pasos hacia arriba y podrás agarrar todos los corazones sin ningún peligro.

TERMINATOR 2 (NES)

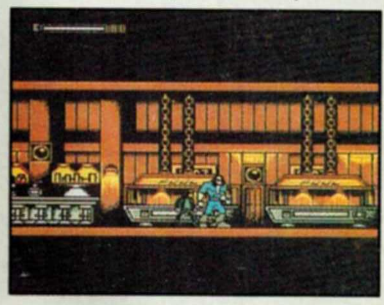
¿Cómo elimino al enemigo del primer nivel?



Es muy sencillo:

Si está viendo a la izquierda, brinca y atácalo por la espalda con 3 golpes seguidos y brinca hacia el otro lado y así consecutivamente.



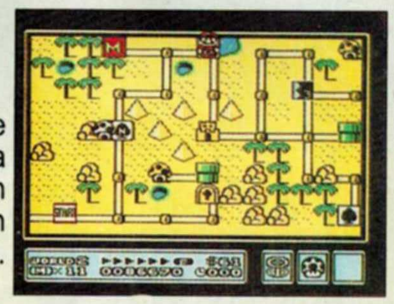


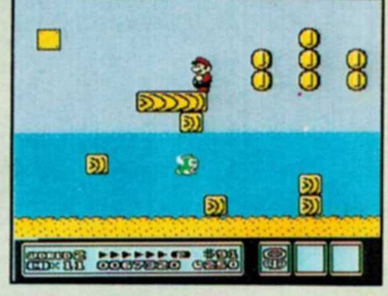
SUPER MARIO BROS. 3



¿Dónde agarro el ancla y para qué sirve?

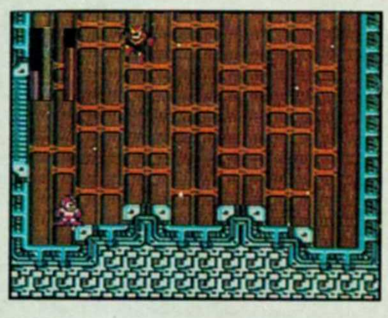
El lugar más fácil donde puedes encontrar el ancla es en el mundo 2-2. Es un poco complicado pero con práctica lo lograrás.





Lo primero que debes hacer es agarrar todas las moneditas que están a la vista, recordando no romper ningún bloque, luego regrésate a la balsa que va por arriba del agua donde está el "P" Switch, písalo y agarra todas la moneditas que antes eran bloques.

MEGA MAN 2



¿Cómo elimino a Quick Man?

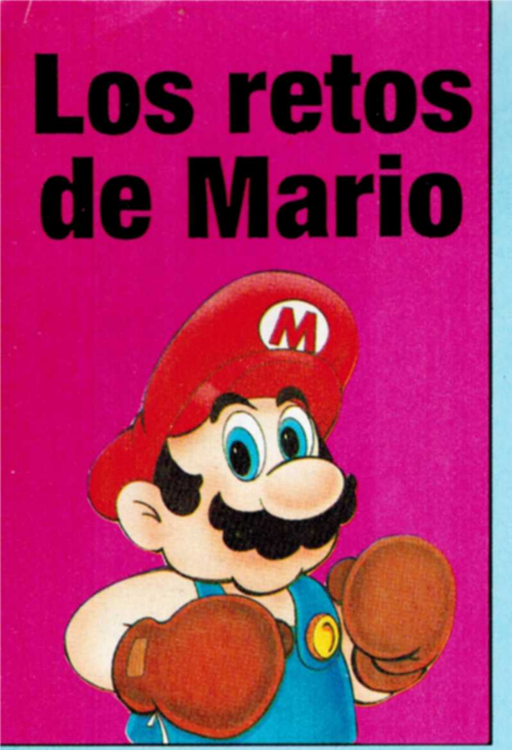
Ya que hayas derrotado a Flash Man y llegues a Quick Man, ocupa el poder de Flash Man y cuando se acabe el poder, dispárale con tu arma normal.

¿Cómo derroto a Crash Man?

Para hacerlo necesitas haber derrotado antes a Air Man. Con su poder es muy fácil eliminarlo si calculas cuando él brinque y sueltas un disparo de aire; mantente en movimiento siempre para evitar que te dé la bomba.

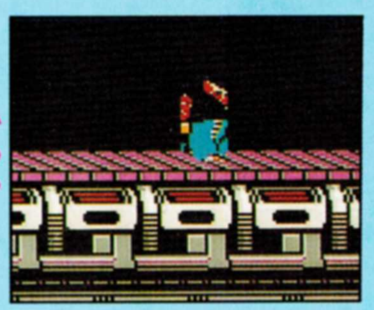


Los retos de Mario





031 MARIO KART
Cuando juegan en Battle Mode ¿cómo pueden lograr que el perdedor continúe jugando?



032 CONTRA
¿Cómo logras que este enemigo aparezca?

RESPUESTAS

027 MARIO PAINT
¿Cómo logro hacer que todas estas figuras aparezcan en la presentación, antes de entrar al modo de dibujo?



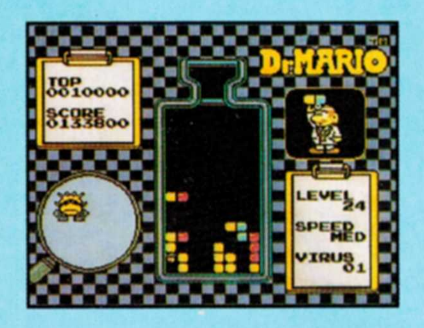


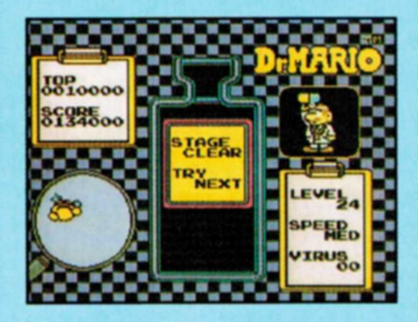
Primero selecciona la letra P del nombre del juego, coloca la mano debajo de R y después de que pase el avión arriba señala la estrella que baja rápidamente en diagonal.

Contestaron correctamente:

VITUS BERING/ JORGE E. BADIA P./ LEVY EMIGDIO SAMPERIO F./ RODRIGO DIEZ GARGARI/ RAUL MORENO MERINO/ ERIK HUERTA VALDEPEÑA

028 DR. MARIO
¿Qué pasa al terminar el nivel 24 med?
Comienzas nuevamente en el mismo nivel.



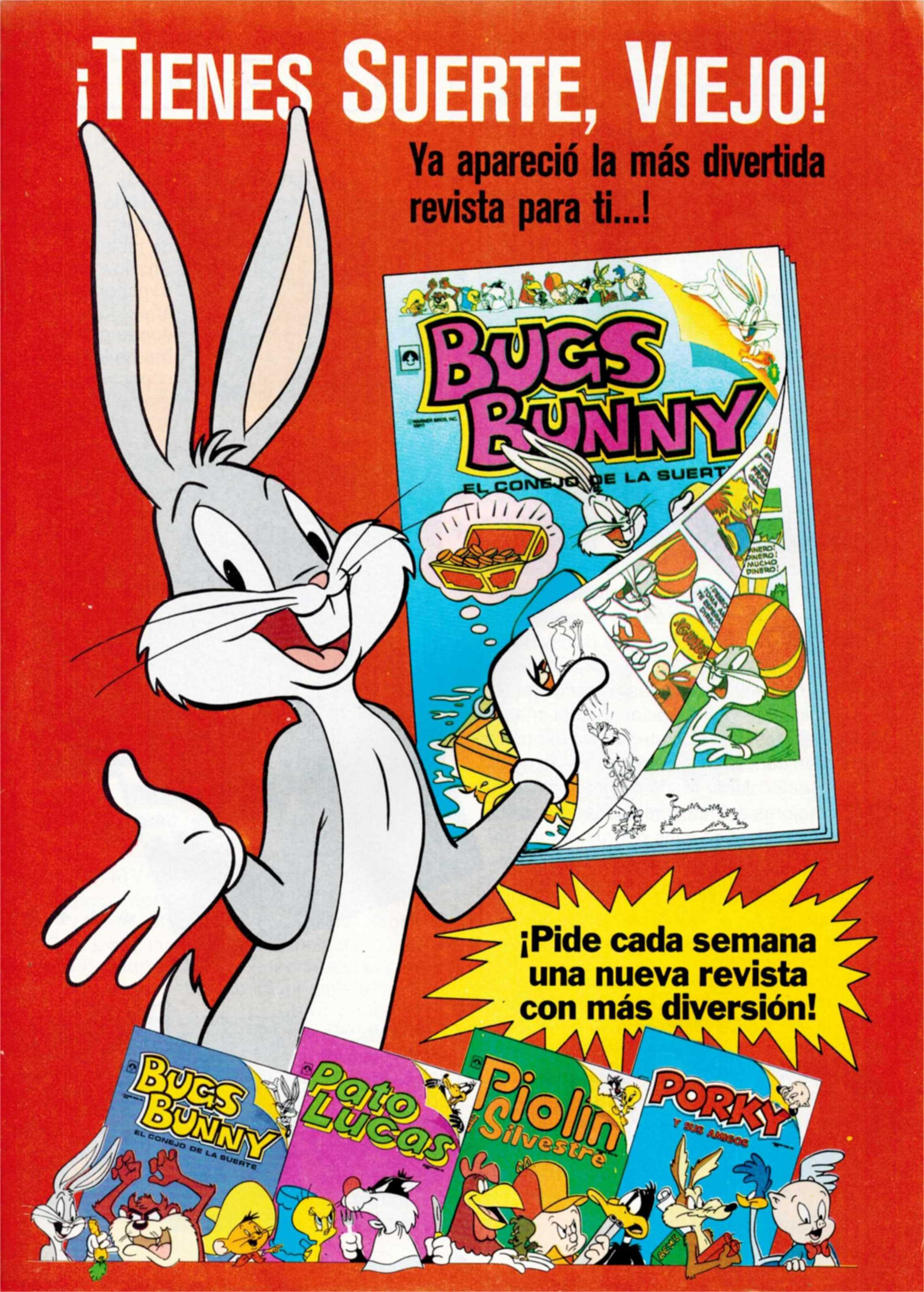




Contestaron correctamente:

JOSE LUIS BENITEZ (24 HI)/ MARIO ALBERTO SUAREZ/ EDUARDO RODRIGUEZ AVILA



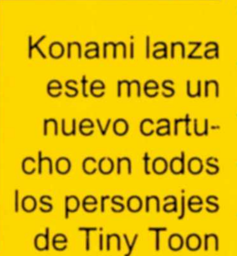


¡TIENES SUERTE, VIEJO!
Ya apareció la más divertida revista para ti...!
BUGS BUNNY
EL CONEJO DE LA SUERTE
¡Pide cada semana una nueva revista con más diversión!
BUGS BUNNY
EL CONEJO DE LA SUERTE
Pato Lucas
Piolín y Silvestre
PORKY
Y SUS AMIGOS

ESTE MES



CARTOON WORKSHOP (NES)



Konami lanza este mes un nuevo cartucho con todos los personajes de Tiny Toon Adventures, para el NES. En Cartoon Workshop tú podrás hacer secuencias animadas, con muchos de los personajes de las caricaturas como Buster y Babsy Bunny, Plucky, Peluso y Coyote Calamidad. A tus animaciones podrás ponerles fondos musicales, efectos especiales de animación y diálogos, ya que este juego cuenta con una gran cantidad de opciones como editar, seleccionar fondo o agregar actores. Tus mejores animaciones serán dignas de cualquier caricatura y las podrás grabar en un video para poder verlas después o presumírselas a tus amigos.

SHADOWRUN (SNES)

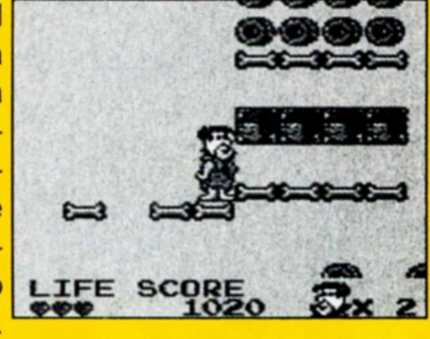


Basado en un famoso juego de tablero, Shadow Run te transporta al año 2050 donde el hombre ha logrado conectar la mente humana a las computadores para así crear nuevas habilidades. Resuelve toda clase de misterios a través de niveles de aventuras con gráficos en 3a. Dimensión.



THE FLINTSTONES (GB)

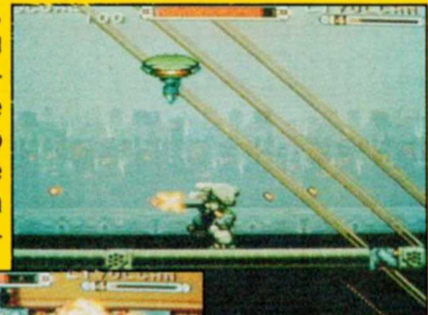
Pedro Picapiedra se enreda en una aventura más al encontrar el mapa de tesoro en su trabajo de la cantera; es ahí cuando decide ir a la isla King Rock por él. The Flintstones para Game Boy tiene el mismo tipo de gráficos y acción que hicieron de la versión de NES un verdadero éxito. Un gran juego de Taito que no debes perderte.



LLEGALE A:

CYBERNATOR (SNES)

En Cybernator, de Konami, tú deberás ponerte al mando de un poderoso robot de ataque para infiltrarte a las líneas ene-



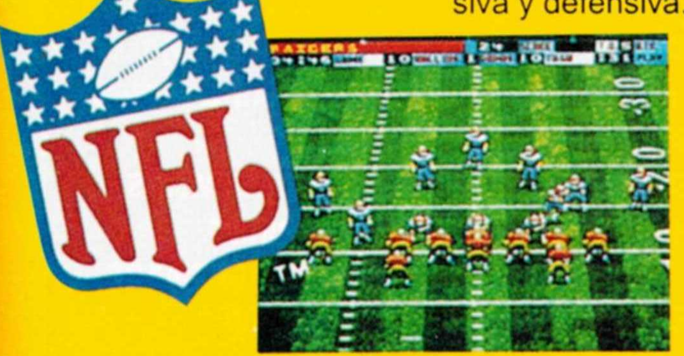
migas.
Para lograr tu misión cuentas con 4 diferentes armas, las cuales podrás ir au-



mentando de nivel según vayas avanzando; un juego con increíbles gráficos y acción. Sin duda de lo mejor del mes.

MVP FOOTBALL (SNES)

Capcom nos brinda toda la emoción y rudeza del fútbol americano en MVP Football. Este juego incluye a todos los equipos de la NFL, además de que tú podrás escoger de entre más de 10 jugadas a la ofensiva y defensiva.



THE INCREDIBLES CRASH DUMMIES (NES)

Spin, Slick, Daryl y Spare Tire son los Crash Dummies, unos famosos personajes que hacen su debut en los videojuegos y en el formato para el NES. Los Crash Dummies deben usar toda su habilidad para sobreponerse a todas las trampas que les esperan en cada nivel cuya misión es mandar un mensaje de seguridad para todos.

THE JETSONS: Cogswell's Caper (NES)



Los robots se han vuelto locos y eso se debe a que Cogswell los ha hecho trabajar de más en una mina clandestina, violando los derechos intergalácticos de los robots. Sónico y toda su familia se deben mover a lo largo de varias fábricas para desconectar el poder y así poder tranquilizar un poco la situación. Este juego contiene un buen grado de diversión y de reto, así que no dejes solo a Sónico y acompáñalo en su aventura.

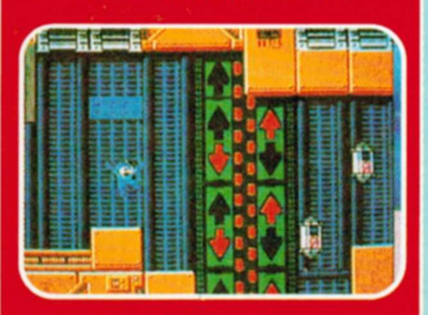




LOS GRANDES de Nintendo®

RECOMENDADOS POR ITOCHU

FAVORITOS



1.-MEGA MAN 5



2.-BART vs.RADIOACTIVEMAN



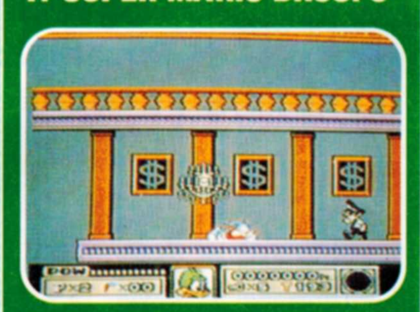
3.-BATMAN RETURNS

4.-T. M. N. T. III
5.-GOAL! 2
6.-ROCKY & BULLWINKLE
7.-YOSHI
8.-SPIDERMAN
9.-JOE & MAC
10.-JETSONS

CLASICOS



1.-SUPER MARIO BROS. 3



2.-TINY TOON ADVENTURES



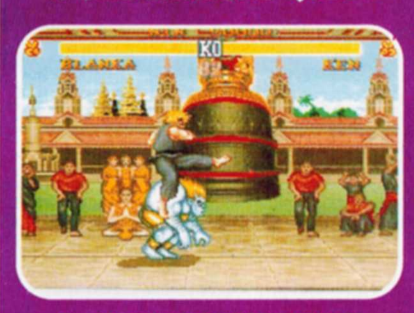
3.-MEGA MAN 4

4.-THE FLINTSTONES
5.-BATTLETOADS
6.-RESCUE RANGERS
7.-NINJA GAIDEN III
8.-SUPER MARIO BROS. 2
9.-TETRIS
10.-PUNCH OUT!

SUPER NES



1.-THE MAGICAL QUEST



2.-STREET FIGHTER II



3.-SUPER MARIO KART

4.-DEATH VALLEY RALLY
5.-SPIDERMAN & X-MEN
6.-GOAL!
7.-SUPER STAR WARS
8.-MARIO PAINT
9.-BART´S NIGHTMARE
10.-T.M.N.T. IV

La bola de cristal



Where in time is Carmen Sandiego?

La compañía Hi-Tech está muy próxima a lanzar al mercado el juego "Where in time is Carmen Sandiego?", un famoso juego para computadoras que ya antes había hecho su aparición en el NES gracias a Konami.

En este juego tú asumes el rol de la agencia de investigación ACME, y tu misión es la de encontrar a Carmen Sandiego y sus secuaces que se hallan dispersos en varias partes del mundo y en distintas épocas.



Para cumplir con tu misión cuentas con una cronomáquina portátil con la cual podrás viajar a través del mundo y del tiempo para obtener pistas y localizar a Carmen Sandiego y sus secuaces, quienes son muy buscados por la agencia de detectives ACME.



Cabe mencionar 2 cosas que nos parecen muy interesantes de este juego y son que tienes la opción de ponerlo en distintos idiomas y entre ellos está el español, con lo cual facilitarás mucho tu misión; la otra es que requieres de un gran conocimiento de la historia y el arte de cada país para poder resolver todas las pistas que te van dando y así poder capturar a Carmen Sandiego. Es por eso que al comprar la versión del NES te regalaban una mini-enciclopedia. Aún no sabemos si la versión de SNES la incluya, pero lo seguro es que tendrás un juego muy interesante para toda la familia.



Twin Bee para Super NES

Como te habrás podido dar cuenta, Konami está haciendo mucha experiencia en lo que a juegos de naves se refiere (Gradius III, Axelay y Parodius, los cuales son juegos muy buenos) y ahora se encuentra programando un juego llamado Twin Bee.

Este juego será para 2 jugadores a la vez, lo que te permitirá jugar con un amigo.



En este juego tú controlarás a 2 naves (obviamente llamadas Twin Bee), las cuales lucharán contra enemigos igual de chistosos que ellas.

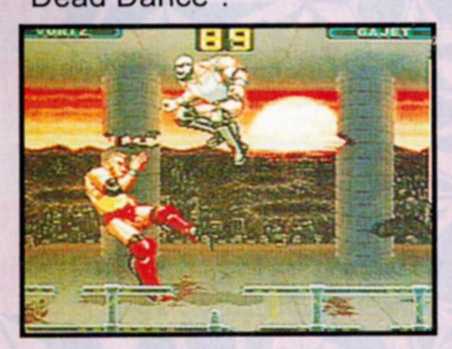
Al eliminar a algunos enemigos estos soltarán poderes para tus naves, y así podrás hacer disparos más poderosos u obtener múltiples, al estilo Gradius, que también atacarán al enemigo.



Aunque el juego parezca un poco "tierno" por el tipo de gráficos que maneja en los fondos, la acción en algunos niveles se torna muy difícil, lo que hace necesaria la opción de los 2 jugadores con sus respectivos múltiples; ahora sólo resta esperar que Konami traiga este juego a América y no vaya a pasar como con Parodius, que sinceramente creemos que fue un gran error de Konami el no trerlo.

Dead Dance

Jaleco por lo visto intenta especializarse en juegos de pelea ya que, como seguramente recordarás, esta compañía es muy buena en juegos de deportes; pues bien, después de la salida de Rival Turf 1 y 2, se encuentra ahora preparando un juego conocido como "Dead Dance".



Dead Dance es la historia de un joven llamado Syoh, quien deberá luchar contra una serie de enemigos que gobiernan un mundo devastado por la guerra; el modo de juego es un poco parecido a Street Fighter II pero aquí los enemigos no sólo te atacarán con golpes especiales, sino con granadas, bazookas y otros implementos.

Sólo queda ver qué tanta experiencia ha tomado Jaleco desde Rival Turf a Rival Turf 2 y Dead Dance, ya que estos 2 últimos juegos están programados con 12 megas.

Power Monger

El equipo de Electronics Arts se encuentra trabajando en otro juego al estilo "Populous", llamado Power Monger.

En este juego te encargarás de guiar a tu país a la victoria en batalla, al cambiar estrategias y aprovechar el terreno a tu favor. Como te podrás dar cuenta, la temática del juego es un poco parecida a la de Populous II, pero aquí no se trata de luchar contra dioses sino contra otros estrategas de guerra muy hábiles.

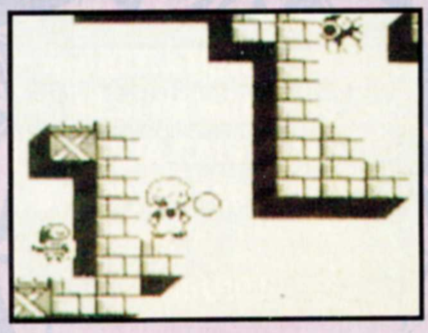


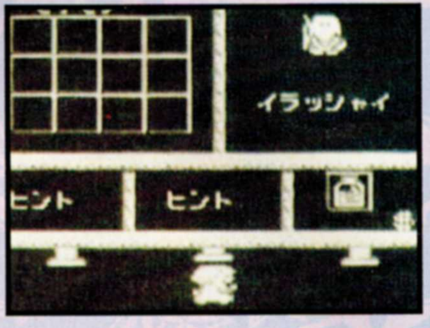
Este juego, junto con los que ya te habíamos mencionado (Populous II y Sim Ant), se puede jugar con el Mouse de Super NES, con lo que se logra que el juego sea más rápido y por consiguiente lo disfrutes más.



Milon's Secret Castle G.B.

Por lo visto ahora Hudson se encuentra pasando sus juegos clásicos a G.B.; después de Bonk's Adventure ahora sigue con Milon's Secret Castle, que es un cartucho clásico en el cual un valiente niño llamado Milon debe rescatar a la gente musical que se encuentra encerrada en un castillo custodiado por monstruos.





Para poder atacar a los enemigos Milon cuenta con su arma lanza burbujas, la cual podrá aumentar de capacidad, además de poder comprar algunos otros objetos. Será interesante ver qué cosas escondidas hay en el castillo.

Yoshi's Cookies también para SNES

Como ya te habíamos dicho en el número anterior, Nintendo se encontraba trabajando en el juego Yoshi's Cookies para NES y G.B.; pues bien, para no fallarle a todos los fanáticos de Nintendo, también se encuentra trabajando en la versión para SNES.





La única diferencia que hay entre las versiones de NES y



G.B. con la de SNES, son solamente los gráficos y el audio, ya que el chiste del juego es el mismo. Al igual que la versión del NES, aquí podrán participar 2 jugadores compitiendo entre sí para determinar un ganador.
Por cierto, ahora que estamos hablando de Nintendo, te podemos decir que ellos se encuentran haciendo un estudio de mercado, ya que hay 2 sistemas de 16 bit con adaptador CD-ROM (Read Only Memory: ROM) y han determinado que el sistema que salió en diciembre del año pasado defraudó a muchas personas porque no era lo que esperaban y eso es debido a que los juegos que hay para ese sistema requieren de mucho tiempo de acceso. Además, muchos de estos juegos no involucran a los jugadores en la acción, es decir, que los jugadores sólo se sientan frente al monitor a ver cómo se desarrolla el juego y eventualmente se dedican a presionar uno o dos botones para así intervenir en la acción del juego.
Es por eso que Nintendo se encuentra haciendo todo tipo de análisis, ya que ellos y todos sus licenciatarios quieren aprender de los pequeños "errores y detalles" que cometen las demás compañías, para así poder crear un Hardware más de acuerdo a lo que los jugadores quieren. Nintendo no quiere que su CD-ROM al ser planeado de 32 bit (los demás son sólo de 16) permita este tipo de errores.
Además te queremos decir que hay rumores muy fuertes en Nintendo Co. de Japón acerca de que uno de los primeros (muy probablemente el primero) juegos para el CD-ROM 32 bit, sea otra aventura de Mario (producida y dirigida por nuestro viejo amigo Shigeru Miyamoto). Se habla de que esta aventura tenga aproximadamente entre 35 y 40 minutos de animación tipo caricatura, y obviamente un enorme mundo por explorar, aparte de un magnífico audio y video.
Club Nintendo te seguirá manteniendo informado de todo lo que haya alrededor del CD-ROM, el que seguramente vendrá a revolucionar todo lo establecido en videojuegos.
En nuestro próximo número te daremos un súper reporte de todo lo que vimos en el CES ¡no te lo pierdas!



Los GRANDES de GAME BOY



1.-SUPERMARIOLAND II
Este nuevo juego se ha apoderado rápido del primer lugar. No cabe duda de su calidad en gráficos y sonidos.



2.-KIRBY´S DREAMLAND
Kirbys se mantiene dentro de la lista de popularidad por una razón: es divertido y emocionante.



3.-LOONEY TUNES
Mixed-up Melodies
7 aventuras en este cartucho que rápidamente se ha puesto en el gusto de los aficionados.

4.-TINY TOON
5.-LITTLE MERMAID
6.-BIONIC COMMANDO
7.-BATTLETOADS
8.-STAR WARS
9.-YOSHI
10.-TOM & JERRY

RESET

Conoce en el próximo número lo más nuevo y el futuro en videojuegos.

Super Especial del Consumer Electronic Show. Todo lo que quieres saber de este importante evento.

Club Nintendo estuvo ahí desde antes de que empezara.

Entrevista con los programadores de Battletoads y una súper exclusiva: Los Battletoads y Billy & Jimmy (de Double Dragon) ¡juntos en un nuevo juego para NES!



Shigeru Miyamoto nos da un amplio comentario sobre la más reciente creación de Nintendo: Star Fox, un juego que marca una nueva era en videojuegos gracias al Super FX chip.



SUPER FX

¿Qué sorpresas prepara Jaleco?



Nuestro reportaje con Alexey Pajitnov creador de Tetris.

Konami con sus juegos para los 3 sistemas.

Los nuevos juegos de Acclaim... con todo y Mortal Kombat.



Los nuevos de Capcom... entre ellos Final Fight 2.

CAPCOM

Además estrategias de Prince of Persia de SNES y nuestras secciones acostumbradas ¡No te lo pierdas!

EDITORIAL

La pregunta que más insistentemente hemos recibido a últimas fechas en la redacción de Club Nintendo tiene un toque de alarma injustificada: ¿los videojuegos causan epilepsia?

Decimos que la alarma es injustificada porque algunos medios de comunicación dieron a conocer esta noticia... pero les faltó ser más claros y dar la información de una forma más completa.

La epilepsia es una enfermedad que sufre un bajo porcentaje de la población. Dentro de estos enfermos hay un porcentaje aún menor que experimentan una epilepsia muy rara conocida como epilepsia fotosensible cuyos ataques son causados por destellos de luz, ya sea de fuentes naturales al ver los reflejos del sol sobre el mar, por ejemplo, y artificiales causados, principalmente, por ver televisión antes que por jugar videojuegos.

Si quieres conocer un poco más sobre este tema, lee en este número un reportaje especial.





Looniversidad ACME, un clásico



El Show en el Corral Calamidad



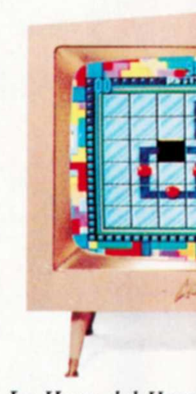
Mansión Embrujada al Anochecer



El Reto del Peso Misterioso



Campeonato de Squash de Peluso



La Hora del Ham

TU NO ENCONTRARAS EST EN TU PROGRAMA

¡Esto es porque sólo están en tu Super NES™! Oíste bien, 11 nuevecitas aventuras de Buster, tan reales que pensarás que estás jugando una caricatura de verdad. Todos tus personajes favoritos están aquí: Babs Bunny, el Pato Plucky, el Demonio Dizzy, Max Montana y gazillones de caricaturas extras. Cada una, lista para poner a prueba su nueva patada de remolino y su trancazo loco, mientras se escurre a través de las 6 escenas y 5 subjuegos llenos de trampas truculentas, mega misterios y yunques "apachurraconejos" cortesía de la Compañía de Yunques ACME.



Fútbol Looniversitario en el Canal Deportivo ACME



El Especial de la Comedia de Buster en el cielo



Opera Espacial (¡muy loco para ser Televisado!)



riento Hamton



En Búsca de: Tus Frenéticos Amigos



Go-go bingo del Pato Plucky

OS CAPITULOS TINY TOONS CION DE TV.

¡Guau! qué bueno que esta cosa sólo está en tu Super NES. La televisión no esta lista para algo tan gráfico.







POSTER GIGANTE EN PAGINAS CENTRALES

DR. MARIO → 5
RECORDS → 13
CURSO NINTENSIVO:
Tiny Toon -Buster Busts Loose- → 8
Super Mario Land 2 → 44
Mega Man 5 → 52
NUESTRA PORTADA:
Star Fox → 14
ENTREGA DE PREMIOS SORTEO CLUB NINTENDO → 20
INFORMACION CLASIFICADA → 22
TEMAS DE INTERES PARA LOS VIDEOJUGADORES → 25
EL CONTROL DE LAS CELEBRIDADES
Dr. Carlos A. de La Teja, Neurólogo Pediatra → 26
INFORMACION SUPERNESESARIA:
Taz-Mania → 28
MARIADOS → 38
¿QUE HAY DENTRO DE...
El Espectáculo y la Tecnología? → 48
ESTE MES LLEGALE A: → 50
RETOS DE MARIO → 57
LOS GRANDES DE NINTENDO → 58
LA BOLA DE CRISTAL → 60
S.O.S. → 64
RESET → 64

CLUB NINTENDO
Año II No. 4 Abril 1993

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal
Agentes secretos: AXY / SPOT

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Director General de Ventas
Raul Archundia V.

Directora de Coordinación Editorial y Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Coordinación de ventas: Rocio Campo, Clementina Cummings, Mª Elena Domínguez y Javier Sánchez Mújica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92.
Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.
Editor Responsable: Benjamin Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

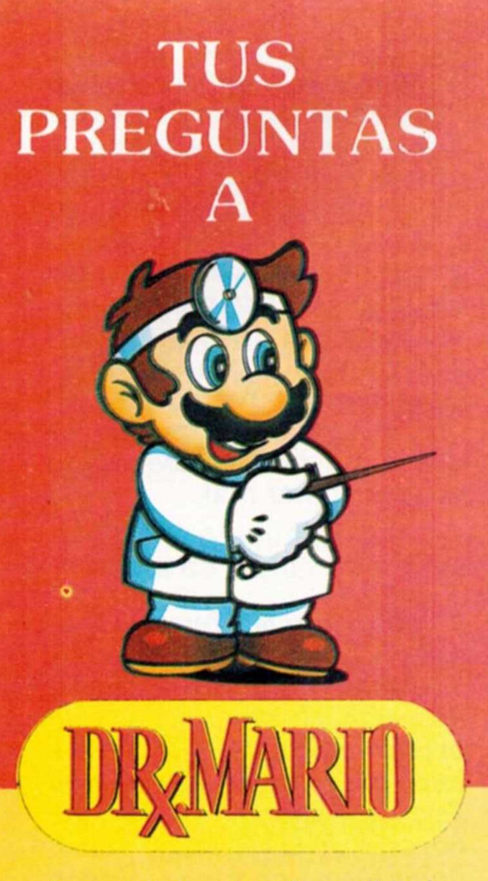
CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

PRINTED IN MEXICO

TUS PREGUNTAS A



Los felicito por la calidad e información de la revista; sin embargo creo que se han olvidado de los que no podemos con la habilidad pero si nos agradan los "aburridos" (para algunos) juegos de ingenio. En casos concretos Lolo 1 dieron todos los passwords y en Lolo 2 mencionaron los passwords de cuartos difíciles PRO-A, PRO-B, PRO-C, PRO-D, cuando ni siquiera los han terminado.



José Luis Ramírez
Alex Ramírez
Ricardo Bedwell

Pues pusimos a Axy a trabajar y aunque no fue fácil logró los 4 últimos cuartos de Lolo2 para publicarlos. Hasta donde sabemos es la primera vez que se publican estos finales. Échale un ojito a la sección de Mariados.

Por qué en la caja de Street Fighter II el tiempo está en 99 y ya le bajaron toda la energía a Ken peleando con Blanka.

Jesus Antonio Muñoz Paz
CD. ALTAMIRANO,TAMAULIPAS

Como en muchos otros casos se trata de un juego prototipo.

Quiero decirles que como no reciben muchas cartas de Aguascalientes no dejen de mandar esta revista a nuestro estado porque estoy seguro que muchos la compran pero no mandan muchas cartas y quisiera que pusieran más información de NES. Saludos.

Emiliano Arriaga Silva
AGUASCALIENTES, AGS.

La revista se distribuye a todo México y hemos aumentado la circulación para que todos los lectores la tengan.

Me gusta mucho su revista y espero que nunca cambie. Quiero pedirles tips de Mega Man 5, un juego que está muy padre.

Maritza Rosales B.
HDA. OJO DE AGUA, MEXICO

Aquí está un Curso Nintensivo del juego que tanto nos han pedido; por otro lado creemos que la revista sí va a cambiar... pero para mejorar como ustedes los lectores desean.

Necesito su ayuda. Fui a una tienda de Nintendo dispuesta a comprar el cartucho para Game Boy: Alleyway. Deberían haber visto mi cara cuando me dijeron que ya no lo fabrican. Quisiera que me ayudaran con mi caso.
Atentamente,
Niña que quiere jugar Alleyway

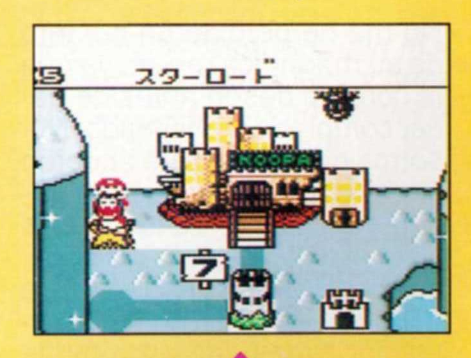
Raquel Ontiveros
MEXICO, D.F.

Este título es un clásico sin lugar a dudas. En tu carta te ves realmente desesperada por jugarlo pero nosotros no pudimos conseguírtelo. Si alguno de los lectores nos dice que lo tiene te comunicaremos con él como un caso especial pues aunque nos han pedido establecer una sección para intercambiar títulos, no podemos hacerlo en la revista.

Quiero hacer unas preguntas que me tienen mariado.
¿Por qué salen algunos trucos en cartuchos americanos y no salen en cartuchos japoneses y viceversa? El dragón de Super Mario Bros. ¿se llama Bowser o se llama Koopa, pues en la revista 1 y 3 ustedes utilizan estos 2 términos indistintamente?

Manuel Medina González
GUADALAJARA, JAL.

Respecto a tu primera pregunta los fabricantes a veces cambian su programación entre los juegos para el mercado japonés y americano, incluso hay juegos como Ninja Gaiden III que en su versión japonesa usan password y en la americana no. Sobre el nombre del principal enemigo de Mario la respuesta va muy ligada a la anterior. En América es Bowser; Koopa, como nos lo dijo su creador Shigeru Miyamoto, es su nombre en Japón.



Quisiera que me respondieran si los CES (Consumer Electronic Shows) son abiertos a todo público o solamente pueden asistir representan-

tes de las revistas y de compañías relacionadas con electrónica.

Guadalupe López Uscanga
MARTINEZ DE LA TORRE, VER.

Ya va a ser un año, en el próximo CES de Chicago, que el Show se abrió al público aunque un sólo día (el último domingo) Los 3 primeros días sólo es para compradores, distribuidores, proveedores, mercadólogos y la industria editorial relacionada con la electrónica.



◆

Es mi primera carta y quiero decirles que el amor es como el videojuego: no hay edad para ello, porque mi Papá y mi Mamá se la pasan jugando Super Mario Bros. 3

ANIBAL FLORES G
GOMEZ PALACIO, DURANGO.

Estamos de acuerdo contigo. Sólo que no nos dijiste si tú los castigas sin jugar cuando no han cumplido sus obligaciones.

◆

No me he perdido un número de su magnífica revista ya que la compro desde antes de haber comprado mi Nintendo. Nosotros no estamos de acuerdo en que ya no publiquen récords de juegos de los cuales ya dieron Cursos Nintensivos, nos parece mala onda ya que nosotros nos hemos esforzado por terminarlos y aunque ustedes publiquen rutas y armas, nosotros pensamos si es la mejor manera o si hay otra más sencilla como pasó con nuestro amigo lector ADA (Revista 11 pág.39) para acabar con Shredder más fácil. Nosotros descubrimos que en el nivel 11 de Battletoads, la habilidad no es la única forma de pasarlo. Sólo hay que ir poniendo pausa en cada esquina de la pista. Compruébenlo. Aunque no publiquen esta carta estoy seguro que muchos lectores estarán de acuerdo porque a nosotros los videojugadores nos gusta que nos tomen en cuenta, ya que nos da aliento para seguir conquistando videojuegos.

CARLOS SIL Y U. G. R.
ZUMPANGO, MEX.

Aunque no pudimos publicar tu carta el mes pasado, ya te habrás dado cuenta que nos convenciste. Esta revista es de los videojugadores como ustedes.

◆

A nosotros los videojugadores nos hacía falta algo como Club Nintendo y sólo quiero preguntar de qué nacionalidad son Axy y Spot.

Zabdiel Pregunto Mejía
QUERETARO, QRO.

Made in México... con mucho orgullo.

◆

Hace tiempo quiero preguntarles ¿por qué en la portada 1 y 3 de Club Nintendo Mario tiene la ropa de diferente color?

CARLOS CARRASCO SANCHEZ.
ESTADO DE MEXICO

Es que cuando hicimos la revista 1 y 3 nos sobraba mucha pintura roja, pero ya hemos comprado mucha azul para respetar el color original.



◆

Tengo unas aclaraciones que hacerles en las respuestas del cuestionario. En la pregunta 13 dicen que hay 2 maneras de vencer a Bowser aunque también con flor de fuego, claro que necesitas muchos más disparos. Y en la pregunta 22 el sound test no explicaron si se referían si en la revista o en cualquier otro medio. Espero que lo tengan en cuenta, ya que a muchos lectores se lo pueden tomar mal.

Arthur CUM

Muchas gracias pues la respuesta 13 no la sabíamos; 2 y 3 formas la dimos por buena. Respecto a la pregunta 22 sólo preguntamos "Dónde se publicó por primera vez el Sound Test de Super C" no en qué número de la revista. De cualquier forma no fue en ningún caso decisivo para otorgar los 20 premios y la interventora de la Secretaría de Gobernación así lo certificó.

◆

¿Que Capcom no puede hacer nada contra las empresas que piratean al Street Fighter II y crean juegos pésimos como Master Fighter III o Mario Fighter con gráficos de quinta?
Por otra parte me gustaría que me dijeran si algunos de los personajes de los videojuegos son inspirados en personajes reales, ya que, por ejemplo Ryu se utiliza en Street Fighter II, Ninja Gaiden, Art of Fighting, etc.
Su amigo:

ISRAEL LLANOS ROMAN
TEHUACAN, PUEBLA

Los juegos a los que te refieres están copiados en países donde no existen derechos de autor (por ejemplo Taiwan) -y al parecer tampoco les preocupa en lo más mínimo el control de calidad- El éxito de Street Fighter II fue lo bien

equilibrado del poder de cada personaje, sin embargo en viles copias como los "Alfas" y cosas de esas en Arcadia, piensan que ponerle demasiados Sonic Booms simultáneos a Guile es muy divertido aunque el personaje se haga invencible ¿qué chiste tiene? Ryu es una palabra china que significa: Dragón (el personaje que mencionas del juego Art of Fighting se llama RYO, no RYU).

◆

Quisiera preguntar por qué muchas de las fotos de Street Fighter II que publican en la revista son de Super Famicom (versión japonesa de Super NES)

Edgar Noyola Reyes.
MEXICO, D.F.

Muchísimos lectores observadores nos lo han preguntado. Efectivamente nosotros tenemos, además del Super NES, Super Famicom, porque nuestros contactos en Japón nos consiguen los cartuchos japoneses en cuanto salen allá para hablar de los juegos con más anticipación, aunque no hay ninguna otra diferencia importante más que el cambio de nombres de M. Bison, Vega y Balrog por las razones que ya publicamos.

◆

Vi en la ciudad de Chihuahua a un muchacho que no sé qué apretó, que al comenzar el juego de Street Fighter II empezó a oprimir todos los botones y la pantalla era idéntica a la del Champion Edition.

Carlos Sarmiento Salas.
DELICIAS, CHIHUAHUA

Hay algunos videojugadores que todavía no saben esa clave que publicamos en julio de 1992 por eso te la repetimos. Al iniciar el juego, mientras empieza la música que acompaña al logotipo de Capcom, debes apretar en el control 1 la secuencia ABAJO, R, ARRIBA, L, Y, B. Si lo hiciste correctamente escucharás un sonido peculiar y segundos después la pantalla se pondrá azul. Esperamos que ya no sea esto un secreto para nadie.

◆

¿La revista Nintendo Power está asociada con ustedes?

Adrian Castillo Martinez
MERIDA, YUCATAN

No exactamente. Nosotros hacemos Club Nintendo de acuerdo al mercado de nuestro país. Somos revistas hermanas, pero cada quien va por su cuenta. En nuestro encuentro en el CES acordamos en que nos mandarán secretos de su sección Clasified Information. Ellos nos pidieron nuestros dibujos y música de Mario Paint de nuestros números 12 y 13.

◆

Por favor no pongan Cursos Nintensivos de R.P.G. ya que le quitan la emoción al juego como en Zelda III. Uno no se resiste a ver la revista.

Alberto Velasco.
LOS MOCHIS, SINALOA

Lo que pasa es que recibimos muchísimas cartas pidiéndonos el Curso Nintensivo, pero precisamente por lo que tu nos dices, lo dividimos en 3 revistas. De todas formas hay muchas cosas más que descubrir.

◆

¿Por qué las fotos de Death Valley Rally salieron tan mal si los gráficos son tan buenos?

Luis Miguel Arreola
MORELIA, MICH.

Antes de que saliera a la venta este juego obtuvimos un videocassette y las fotos de una grabación no quedan igual que si son directas del juego.

◆

Les escribo esta carta porque quiero invitar a Axy y Spot y por supuesto a los lectores a que superen mi récord que hice en Mario Kart en el Bowser Castle 1 (en Time Trial) que es de 1'46"48'''

Karina Imelda Tavares Avendaño
MEXICO, D.F.

Pues pusimos por esta vez a trabajar a Spot, quien nada más se la pasa jugando, a correr en Mario Kart y aquí está la foto de su récord. Tuvimos que distraerlo de sus obligaciones, pero valió la pena pues lo logró. Los lectores que también logren mejorar tu tiempo los incluiremos en Los Récords.



◆

Mi sección favorita es Dr. Mario. Yo opino que no deben dar las estrategias finales porque me parece más entretenido "usar la cabeza". Quisiera saber cuál es el récord de Axy o Spot en el Rainbow Road (Time Trial) de Super Mario Kart.

Mauro Alejandro Solis Miramontes
GUADALAJARA, JAL.

A los 2 les falta tiempo para jugar y especializarse en ciertos juegos. Spot es quien más ha jugado Mario Kart y, aunque tal vez pueda aún mejorar su tiempo, aquí está la foto con su récord. Quien lo mejore también va a Los Récords.





BUSTS LOOSE!

¿Tienes ganas de vivir la aventura de tu vida?
Pues sólo es cuestión de darse una vuelta por la Looniversidad ACME, en compañía de Buster Bunny para deshacernos de demonios de Tazmania hambrientos, vivir una aventura en el Oeste, hacerla de héroe deportivo, rescatar princesas secuestradas, en fin, un día normal en ciudad ACME.

CONTROLANDO A BUSTER

Bueno, eso de controlando es literalmente porque ¿quién puede controlar a un conejo tan loco como éste?

Botón X ó Y: Patada.- Este es el ataque Standar de Buster; aunque la puedes hacer parado, lo mejor es que la hagas en combinación con el botón de salto ya que es más fácil de dominar. Cuando estás haciendo la patada, tienes valor de golpe en todo el cuerpo.











Botón B: Salto.- mientras más tiempo tengas presionado este botón más alto y largo será el salto de Buster. Si saltas mientras estés usando el Dash darás un salto más largo y podrás eliminar a los enemigos.





Botones L ó R: Dash.- Cuando presiones estos botones, Buster correrá hasta que la línea "Dash" (debajo de la energía) se acabe, cuando estás ejecutando este movimiento puedes subir por las paredes o si haces el control hacia abajo te barrerás eliminando a los enemigos que encuentres a tu paso.





Y los ya clásicos Items.







Dodos

Plata.- Recuperan tu línea de Dash al máximo
Oro.- Te dan unos segundos de invisibilidad
Cristal.- Eliminan a los enemigos en pantalla

Zanahorias

Plata.- Recupera tu energía en una unidad
Oro.- Con este trofeo recuperas toda tu energía
Cristal.- Un corazón contenedor es agregado a tu línea de vida







Otros



Mini Buster.- Una vida

Estrellas.- Al juntar 100 obtienes una vida

Bienvenidos a:

(o lo que es lo mismo: Bonus Rounds)



Al finalizar cada escena tu tendrás derecho a girar la ruleta de Wheels 'o' Game parar entrar a 5 diferentes escenas de Bonus que son:



Furrball's Championship Squash.- para poder ganar una vida, Peluso debe golpear la pelota 15 veces seguidas, ocasionalmente se cruzarán 3 personajes que si son golpeados te darán diferentes bonus.



Da una vida.

Detiene el tiempo durante unos segundos.





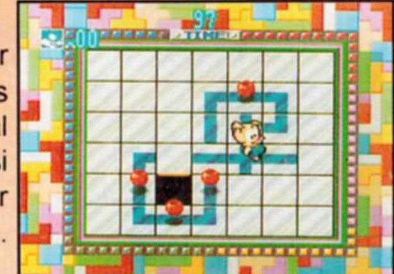
Reduce la velocidad de la pelota.

Cada vez que golpees la pelota aumentará la velocidad, trata de que no se vaya a las orillas.





Hungry boy Hamton.- Para obtener vidas aquí, debes hacer que Hamton coma todas las manzanas, así que debes acomodar todas las líneas mediante el cuadro negro, el cual se mueve a la inversa que la orden que le das en el control, si quieres que Hamton avance más rápido sólo presiona cualquier botón.





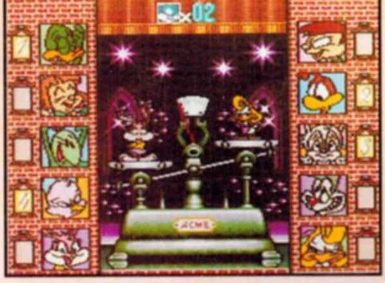
Bab´s, find your friends.- Muchos de los amigos de Babsy son prisioneros de Elvyra; tu misión es liberarlos a todos sin ser tocado por Elvyra, Arnold o Dizzy; por cada amigo que rescates recibirás una vida y si los rescatas a todos recibirás otra vida extra.





Plucky Duck's Go-go Bingo.- Aquí tienes 8 oportunidades de escoger una pelotita con la cara de los personajes que están en el tablero de Bingo; por cada línea que hagas, ya sea vertical, horizontal o diagonal obtendrás una vida.





Mystery Weight Challenge.- Debes escoger el orden en el que quieras acomodar a los 5 personajes que te dan para competir contra los de la computadora, por cada personaje que gane obtendrás una vida, y si le ganas a la máquina en personajes ganadores obtendrás una vida más.



VAMOS A EMPEZAR

ESCENA 1-1

Observa muy bien las puertas de arriba de los lockers, teniendo cuidado cuando salten ratones; recuerda que cuando estás dando la patada tienes valor de golpe en todo el cuerpo.



ESCENA 1-2

Para saltar por los espacios utiliza dash y salta cuando aparezca el letrero amarillo de Jump; también trata de estar muy atento de estos avisos cuando vayas subiendo y cuando avances hacia la izquierda.

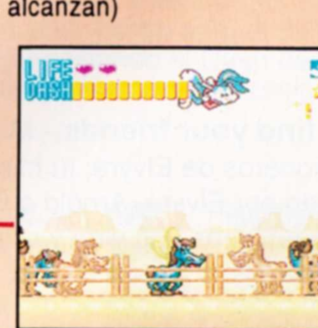


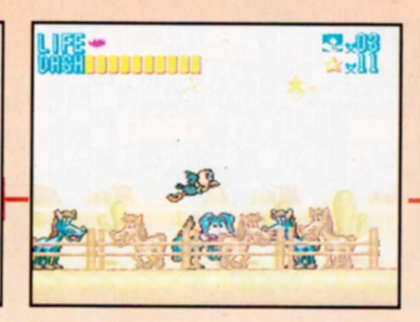




ESCENA 2-1

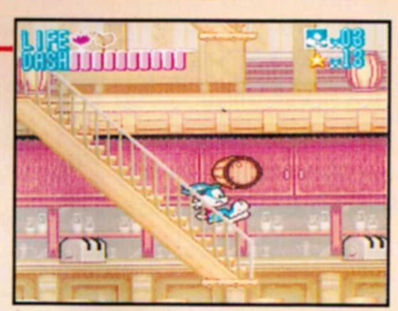
Cuando llegues al edificio de este mapa, marca Dash desde la parte alta de las pacas y brinca para subir por un costado del edificio, arriba encontrarás un contenedor. Si eres lo suficientemente arriesgado para tomar las estrellas, sólo espera a que te pateen los caballos azules para elevarte; si quieres evitar a los buitres sólo agáchate (aún sobre los caballos no te alcanzan)

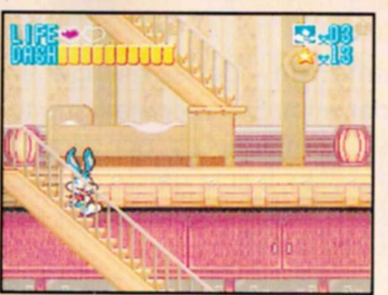




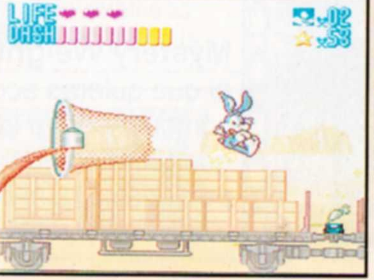
ESCENA 2-2

Para esquivar los barriles hay 2 formas sencillas: pasarte caminando sin detenerte y la segunda es pateándolos. Con esta última técnica haces un truco sin utilidad pero chistoso: primero patea el barril, dándole la espalda a la escalera y cuando logres el contacto haz el control hacia la izquierda y Buster subirá las escaleras haciendo el "Moonwalk" (caminando de espaldas).

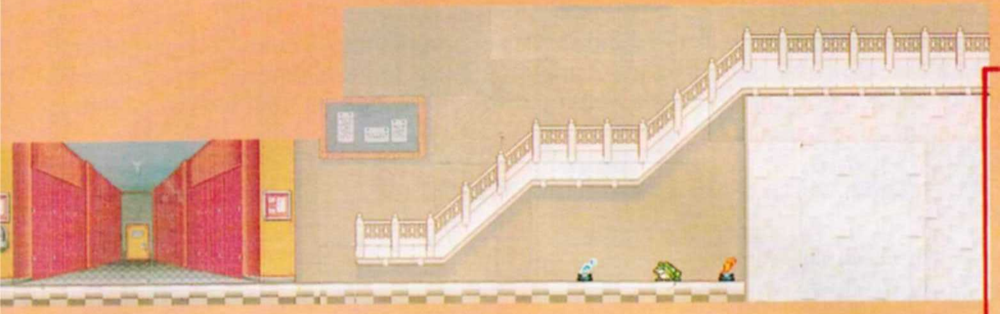








En estos puntos aparecerán unas redes, si eres capturado por ellas presiona L ó R para escapar.



ESCENA 1-3

Aprovecha las paredes y los libreros para escalar y llegar a la salida del nivel que se encuentra en la parte superior del 3er. librero, no olvides pisar el botón del piso para que se mueva el librero y obtengas un contenedor.





ESCENA 1-4

Para poner fuera de combate a Arnold, debes patearlo 4 veces, trata de evitar que te alumbre para que no corra antes de golpearlo por primera vez.

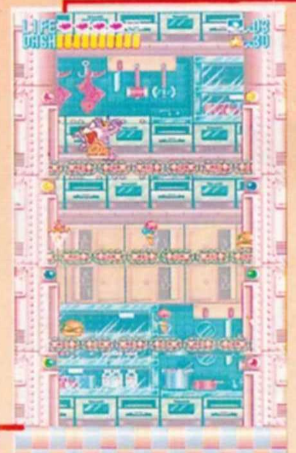


Cuando salgas del cuarto corre por la pared de la derecha y encontrarás una zanahoria de oro; si sigues subiendo, encontrarás un cuarto secreto en donde indica la 2a. foto, ahí hallarás una vida.



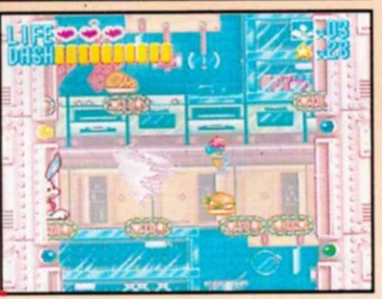


JEFE



Dizzy como buen demonio de Tazmania se encuentra hambriento y ha decidido asaltar la cafetería de la Looniversidad. Para detenerlo le tenemos que dar de comer hasta que se llene. Golpea los alimentos que estén en la barra superior para que caigan en su boca; cuando comience a destruir todo, sólo colócate dentro de una puerta para evitar que te dé; checa en el mapa los focos que están encima de cada puerta, ya que son los que se conectan entre sí.

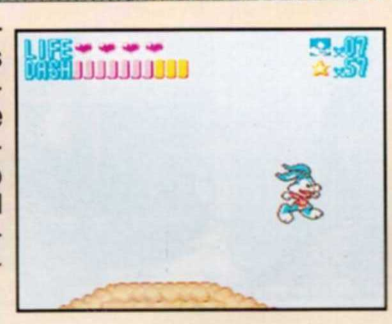


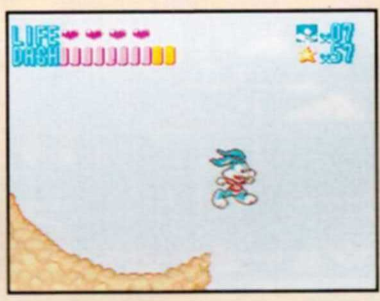


A.- Esta es la parte más difícil de la escena, trata de seguir los pasos que te damos.

1.-Inmediatamente que aparezca el aviso de Dash, oprime L ó R; cuando veas las estrellas, salta.

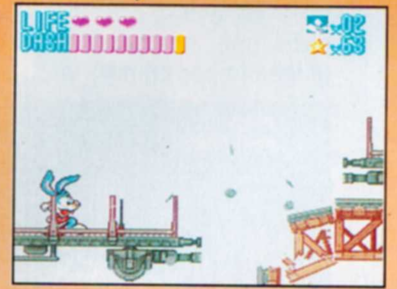
2.-En el siguiente bloque verás un descenso, inmediatamente después de tomar el segundo Do-do, salta, al caer. (sólo debes seguirte corriendo).

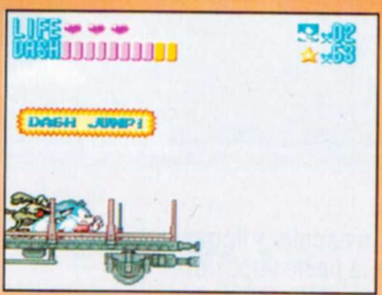


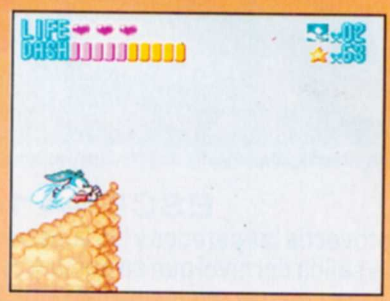


3.-Después, cuando llegues a la parte más alta del siguiente bloque, vuelve a saltar (después de tomar el segundo Do-do de Plata).

Ya de regreso en el tren, se empezará a destruir el puente, ponte donde indica la primera foto, y cuando veas aparecer el otro vagón presiona Dash e inmediatamente salta, eso es en los 2 primeros; en el tercero espera a que pasen Bipi y el Coyote calamidad para hacerlo, aunque ahora en lugar de llegar a otro vagón llegarás a un bloque y tendrás que descender y saltar al últîmo.







ESCENA 2-3



¡Ten cuidado!, si estos enemigos te pegan y estás a la orilla izquierda, el scroll te alcanzará y perderás una vida.

Busca una zanahoria de plata aquí.

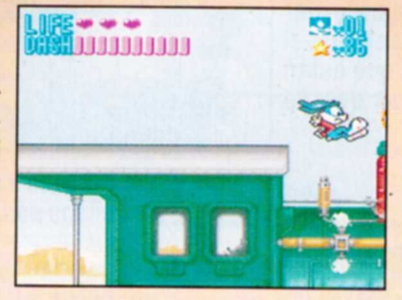


Para pasar a los siguientes vagones, debes saltar unas maderas, pero ten cuidado con la séptima que saldrá más rápido que las demás.

A Arnold lo puedes golpear desde antes que aparezca en pantalla.

Si te vas por arriba del vagón de pasajeros obtendrás una zanahoria de oro.

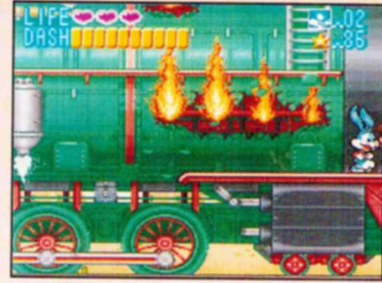
1.-Destruye estas chimeneas, puedes empezar a patearles desde antes que aparezcan en pantalla para ganar tiempo; si estás ejecutando la patada, el fuego que arroja la última chimenea no te dañará.



2.-Es más fácil que te pases cuando no esté arrojando vapor a intentar destruirlo.



3.-Avanza lo más que puedas para evitar que el fuego te alcance.





LOS RECORDS

SNOW BROS JR. G. B.
CARLOS ELOIR ANDRADE G.
TETRIS G. B.
ERICK ALFONSO GARCIA MAZON
ARKANOID
RODRIGO LOPEZ AVILA
ADVENTURE ISLAND I
RODRIGO LOPEZ AVILA
ADVENTURE ISLAND III
ISMAEL ALFARO Q.
FERNANDO OJEDA R.
RUBEN RAMIREZ M.
ACT RAISER
JAVIER TREJO FELICI
BUGS BUNNY B. B.
ISMAEL ALFARO Q.
BATMAN II (RETURN OF THE JOKER)
ISMAEL ALFARO Q.
BATTLETOADS
JULIO CESAR GAVIÑO G.
RODRIGO LOPEZ AVILA
BART'S NIGHTMARE
FERNANDO OJEDA R.
OMAR GALICIA G.
JOSE EDMUNDO GONZALEZ H.
BAD NEWS BASE BALL
ISMAEL ALFARO Q.
BULLS VS. BLAZERS.
JOSE Y RAFAEL ALDANA RUIZ
GABRIEL A. ESPINOSA DE LOS MONTEROS
CONTRA
ISMAEL ALFARO Q.
CRISTALIS
OSCAR RODRIGO ALVAREZ R.
CONTRA III
FERNANDO OJEDA R.
CAPITAN AMERICA
JOSE EDMUNDO GONZALEZ H.
CASTLEVANIA III
JULIO CESAR GAVIÑO G.
CASTLEVANIA I
OMAR GALICIA G.
RUBEN RAMIREZ M.
JOSE LUIS SALAZAR
MELESIO ESTRELLA R.
JOSE ANGEL ALARCON R.
CRASH'N THE BOYS
RODRIGO DIEZ GARGARI
DEATH VALLEY RALLY
JOSE EDMUNDO GONZALEZ H.
FERNANDO OJEDA R.
LIZZARD
DOUBLE DRAGON I
OMAR GALICIA G.
RUBEN RAMIREZ M.
JOSE LUIS SALAZAR
MELESIO ESTRELLA R.
JOSE EDMUNDO GONZALEZ H.
FERNANDO OJEDA R.
JOSE ANGEL ALARCON R.
DOUBLE DRAGON III
FRANCISCO J. ROBLES REVELES
DUCK TALES
OMAR GALICIA G.
RUBEN RAMIREZ M.
JOSE LUIS SALAZAR
MELESIO ESTRELLA R.
JOSE EDMUNDO GONZALEZ H.
FERNANDO OJEDA R.
JOSE MANUEL CASTRO ESQUIVEL
CARLOS JAVIER CASTRO ESQUIVEL
AGUSTIN MIRANDA KUANG
FRANCISCO J. ROBLES REVELES
DYNO WARS
OSCAR RODRIGO ALVAREZ R.
FLINTSTONES
OMAR GALICIA G.
RUBEN RAMIREZ M.
JOSE LUIS SALAZAR
MELESIO ESTRELLA R.
JOSE EDMUNDO GONZALEZ H.
FERNANDO OJEDA R.
JOSE ANGEL ALARCON R.
AGUSTIN MIRANDA KUANG
ISMAEL ALFARO Q.
FINAL FANTASY II
RODRIGO DIEZ GARGARI
JESUS Y RAFAEL ALDANA RUIZ
GABRIEL A. ESPINOSA DE LOS MONTEROS
ALEJANDRO VAZQUEZ LOPEZ P.
GREMLINS II
MELESIO ESTRELLA R.
JOSE EDMUNDO GONZALEZ H.
JOSE ANGEL ALARCON R.
FERNANDO OJEDA R.
GOONIES II
JONATHAN E ISRAEL OSORIO H.
JOSE OMAR GUADARRAMA HERNANDEZ
BENJAMIN URRUTIA HERNANDEZ
GOAL !
WALTHER NOE URBINA G.
JAVIER TREJO FELICI
MIGUEL A. MARTINEZ SANTILLANA
CARLOS MADRAZO P.
GUERRILLA WAR
MIGUEL A. MARTINEZ SANTILLANA
HOOK
RODRIGO DIEZ GARGARI
JOHN MADDEN FOOTBALL
RODRIGO DIEZ GARGARI
JOE & MAC
GUILLERMO GUZMAN A.
JACKAL
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA
ISMAEL ALFARO Q.
KINGS OF THE BEACH
SERGIO ALFONSO R. BRAUNSCHWEIGER
LEGENDARY WINGS
FRANCISCO J ROBLES REVELES Y EDUARDO
LOLO III
FRANCISCO J. ROBLES REVELES
MEGA MAN I
JULIO CESAR GAVIÑO G.
JAVIER LEZAMA
ISRAEL A. MORALES RODRIGUEZ
MEGA MAN II
JULIO CESAR GAVIÑO G.
FERNANDO OJEDA R.
ISRAEL A. MORALES RODRIGUEZ
MEGA MAN III
ISMAEL ALFARO Q.
FERNANDO OJEDA R.
ISRAEL A. MORALES RODRIGUEZ
MEGA MAN IV
JULIO CESAR GAVIÑOG.
GUILLERMO GUZMAN A.
PABLO JARED SALDAÑA GALLEGOS
MEGA MAN V
ARQUIMIDES VAZQUEZ LONGINO
JULIO CESAR GAVIÑO G.
MYSTICAL NINJA
RODRIGO DIEZ GARGARI
MAGICAL QUEST STARRING M. M.
WALTHER NOE URBINA G.
JESUS Y RAFAEL ALDANA RUIZ
GABRIEL A. ESPINOSA DE LOS MONTEROS
CARLOS MADRAZO P.
MELISSA FLORES PARRA
JULIO E. FLORES AUDEVEZ
MAGIC SWORD
JESUS Y RAFAEL ALDANA RUIZ
GABRIEL A. ESPINOZA DE LOS MONTEROS
NARC
JULIO CESAR GAVIÑO G.
OUT OF THIS WORLD
RODRIGO DIEZ GARGARI
PILOTWINGS
HECTOR AMMON GARCIA P.
GABRIEL ESPINOSA DE LOS MONTEROS
POW
SERGIO ESPADAS G.
POWER BLADE
RICARDO J. ARMENTA OMAÑA
PLAY ACTION FOOTBALL
HOLGUER LIRA MEDINA
PIT FIGHTER
RODRIGO LOPEZ AVILA
PRINCE OF PERSIA
JONATHAN E ISRAEL OSORIO H.
ROBOCOP II
FRANCISCO J. ROBLES REVELES Y EDUARDO
ROBOCOP I
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA
RODRIGO LOPEZ AVILA
ROBOCOP III
FERNANDO OJEDA R.
ROCKETEER
RODRIGO DIEZ GARGARI
ISMAEL ALFARO Q.
RAD RACER
CARLOS SIL
ROLLER GAMES
VICTOR ROSALES
FRACISCO J. ROBLES REVELES Y EDUARDO
RESCUE RANGERS
JAVIER LEZAMA
JULIO EDUARDO AUDEVEZ
MELISSA FLORES PARRA
STREET FIGHTER II
SERGIO RODRIGUEZ GUTIERREZ
JOSE ANGEL ALARCON
JOSE EDMUNDO GONZALEZ H.
FERNANDO OJEDA R.
VINICIO E. MORENO CAMPOS
JAVIER LEZAMA
JOSE MARIANO VELAZQUEZ C.
MARIO ALBERTO GOMEZ CABALLERO
JESUS Y RAFAEL ALDANA RUIZ
GABRIEL A. ESPINOSA DE LOS MONTEROS
GUILLERMO GUZMAN A.
MIGUEL A. MARTINEZ SANTILLANA
JONATHAN E ISRAEL OSORIO H.
JOSE OMAR GUADARRAMA H.
LIZZARD
SUPER MARIO WORLD
OSCAR RUIZ LOPEZ
JESUS Y RAFAEL ALDANA RUIZ
GABRIEL A. ESPINOSA DE LOS MONTEROS
GUILLERMO GUZMAN A.
SUPER MARIO BROS III
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA
ISMAEL ALFARO Q.
AGUSTIN MIRANDA KUANG
GULLERMO GUZMAN A.
SUPER MARIO BROS I
ISMAEL ALFARO Q.
JAVIER RUIZ GARCIA
JOSE MANUEL CASTRO ESQUIVEL
CRISTHIAN LECUONA BARRIOS
JONATHAN E ISRAEL OSORIO H.
JOSE OMAR GUADARRAMA HERNANDEZ
SUPER KRUSTY'S FUN HOUSE
LIZZARD
SUPER ADVENTURE ISLAND
RODRIGO DIEZ GARGARI
SUPER SPIKE V'BALL
RICARDO RESENDIZ D.
OSCAR RODRIGO ALVAREZ R.
SUPER GHOULS & GHOSTS
ALEJANDRO LOPEZ VAZQUEZ P
JESUS Y RAFAEL ALDANA RUIZ
GABRIEL A. ESPINOSA DE LOS MONTEROS
SNOW BROS
ISRAEL A. MORALES RODRIGUEZ C
SUPER STAR WARS
RODRIGO DIEZ GARGARI
JAVIER TREJO FELICI
SHINOBI
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA
SUPER DOUBLE DRAGON
MARCO POLO RODRIGUEZ BASALDUA
GABINO GARCIA RODRIGUEZ
SNOOPY'S SILLY SPORTS.
JAVIER RUIZ GARCIA
SUPER BOWLING
JONATHAN E ISRAEL OSORIO H.
TMNT II
ISMAEL ALFARO Q.
ALAIN MORE MACEDA
OSCAR ORTIZ VILLAR
WALTHER NOE URBINA G.
ISRAEL A. MORALES RODRIGUEZ
TMNT III
CARLOS SIL Y U.G.R.
JULIO CESAR GAVIÑO G.
ISMAEL ALFARO Q.
SERGIO RODRIGUEZ GUTIRREZ
JAVIER RUIZ GARCIA
FRANCISCO AMIN REVELES A.
JESUS Y RAFAEL MEDINA RUIZ
TMNT IV
JOSE LUIS SALAZAR
RUBEN RAMIREZ M.
RICARDO GUTIRREZ TREVIÑO
WALTHER NOE URBINA G.
JOSE MARIANO VELAZQUEZ C.
RAFAEL YAIR SANCHEZ LARA
TINY TOONS
ISMAEL ALFARO Q.
FERANDO OJEDA R.
MIGUEL A. MARTINEZ SANTILLANA
JONATHAN E ISRAEL OSORIO H.
JOSE OMAR GUADARRAMA HERNANDEZ
TOP GEAR
JOSE MARIANO VELAZQUEZ C.
TETRIS
LUZ MARIA GAMA
TOTAL RECALL
FRANCISCO J. ROBLES REVELES
TECMO BOWL
CESAR O. GARCIA CORTES
TALE SPIN
VICTOR MANUEL NUÑES GUZMAN
ISMAEL ALFARO Q.
THE GUARDIAN LEGEND
ERICK EGREN CAMPOS G.
TOM & JERRY
JOSE M. Y CARLOS X. CASTRO ESQUIVEL
THUNDER SPIRITS
RODRIGO DIEZ GARGARI
TKO CHAMPION SHIP BOXING
RODRIGO DIEZ GARGARI
TURBO RACING (AL UNSER JR.)
JOSE MANUEL CASTRO ESQUIVEL
TOTALLY RAD
JULIO EDUARDO FLORES AUDEVEZ
WILLOW
OSCAR RODRIGO ALVAREZ TORRES
WHOMP EM
FRANCISCO J. GOMEZ TORRES
YO NOID
DAMIAN A. CORTES GARCIA
ISMAEL ALFARO Q.
ZELDA III
JESUS Y RAFAEL ALDANA RUIZ
GABRIEL A. ESPINOSA DE LOS MONTEROS
JORGE OCTAVIO VIRUES DELGADILLO
FRANCISCO J. ROBLES REVELES
ZELDA II
ERICK EGREN CAMPOS G.

SALON DE LA FAMA

T. M. N. T.
GUILLERMO GUZMAN A.
(24'17")

RESPONDIMOS A:

HECTOR A. SAUCEDO PASTRANA
JESUS RAMON VIRAMONTES C.
GUILLERMO BENUMEA LEYVA
RICARDO MEDRANO CADENA
JULIAN PEDROZA SOTO
ALVARO DOMINGUEZ LARA
AGUSTIN PEREZ CUATEPOTZO
PABLO J. FELIX REYES
PABLO CAREAGA C.
FRANCISCO L. MORIN BETANCOURT
ROGELIO OMAR HERNANDEZ SOTO
RIGOBERTO VALERA DOMINGUEZ
RICARDO E. GARCIA NATERAS
CARLOS EDUARDO ARREDONDO G.
FERNANDO LARA LAGUNES
HECTOR HURTADO CASTELLANOS
JORGE TELLO CORREA
EMIL GUILEBALDO VON ROTH RECHY
JUAN CARLOS HERRERO LOPEZ
JULIO EDUARDO BOJORQUEZ ROJAS
HUGO GABRIEL GONZALEZ GALVAN
JONATHAN ISAAC ARRATIA BELLA
ALEJANDRO AUDEVES GAMBA
NEVIP ISRAEL JIMENEZ FERNANDEZ
RAMON ARGÜELLES G.
JORGE LOPEZ LOPEZ
CAMILO ALVAREZ C.
ALEJANDRO BANNISTER PEREZ
MARGARITO, LIZZARD, WHAMMY
OMAR JOSE PERALTA SOTO
MAURO A. SOLIS MIRAMONTES
ISMAEL ALFARO Q.
MAURICIO BORJA CORTES
GUILLERMO GALICIA MORENO
JESUS HERNENDEZ LOPEZ
JOSE ROBERTO SERRANO C.
ALEJANDRO IBARRA VELAZQUEZ
ARISBE MAYRAREL CADENA P.
ALEJANDRO CALDERON IBARRA
JUAN OLIVER FLORES IBARRA
JUAN GONZALEZ VALENCIA
ICAR SMITH C.

COLABORARON:

JULIO EDUARDO FLORES A.
RODRIGO DIEZ GARGARI
MANUEL ENRIQUE RAZO R.
ISRAEL VERDÉ VALADEZ
ALEJANDRO RAMIREZ SILVA
HECTOR C. MORENO
ALFONSO LOZANO GONZALEZ
PABLO JARED SALDAÑA GALLEGOS
JEBER MARTINEZ RIOS
GERARDO ABAD



Ahora que analizamos más a fondo a Star Fox, nos dimos cuenta de que por muchas y muy diferentes razones es el iniciador de una nueva generación de juegos que serán diseñados con el Chip SFX.

Sin duda alguna Star Fox es un juego con gráficas tan especiales por la perspectiva que maneja, que ningún sistema de videojuegos casero, en cartucho o CD, ha sacado algo parecido.

En cuanto a las arcadias son contadas las que manejan este tipo gráficas y no tienen la acción de Star Fox. Tal vez esto te parezca exageración pero ni con todas las fotos y comentarios que aparecen en este artículo te podrás dar cuenta realmente del avance que se logró en Star Fox gracias al Chip SFX. La sensación al jugarlo es totalmente nueva y excitante.

Star Fox no es un juego sólo para expertos; también los principiantes pueden disfrutar de él, ya que cuenta con 3 rutas con sus respectivos niveles de dificultad adecuados para cada tipo de jugador.

Muchos jugadores se desesperan con los juegos de naves porque en la gran mayoría de ellos eres eliminado de un solo disparo. A diferencia de estos juegos en Star Fox cuentas con un nivel de energía con lo que tienes más oportunidades. También cuenta con una escena especial en la que puedes practicar todos los movimientos y jugadas para dominar a placer tu nave. Por todo esto Star Fox debe estar en tu colección.

VIP... VIP... VIP... VIP... VIP...

Historia

Eres Fox McCloud, líder de varios mercenarios espaciales conocidos como "Silver Force", su misión es regresar la paz al sistema Lylat y salvar el planeta Corneria del diabólico emperador Andross; el escuadrón de McCloud está formado por Falco Lombardi, Pepy Hare and Slippy Toad, quienes son mandados a misiones para salvar al universo del mismo destino al que el tirano emperador Andross ha llevado al planeta Gallon.

La Nomeclatura que usaremos es la siguiente: H=Altura /W=Longitud /D=Profundidad.

En esta pantalla puedes seleccionar 4 tipos de orden en el control. También seleccionas Training o Game.

TRAINING

Aquí tienes que ir pasando por dentro de los aros.





Más adelante practicas tu puntería con pirámides que al dispararles las lanzas hacia adelante.



Utiliza la silueta de tu nave como guía para coordinarte con las otras naves.

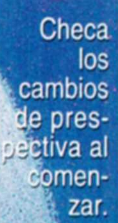


Empezaremos con la ruta del centro (Level 1).

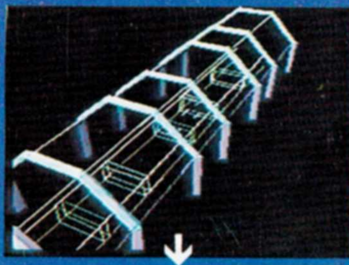
Al comenzar el juego seleccionas la ruta a seguir.

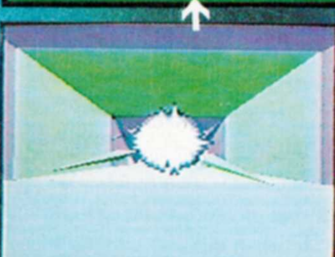


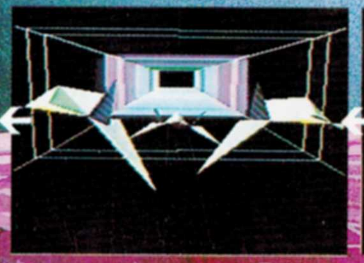


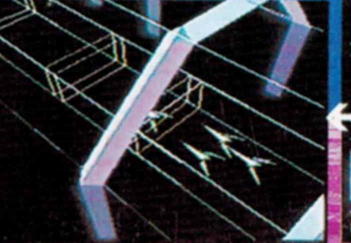


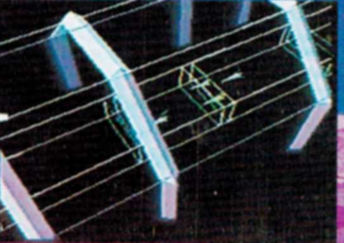
Checa los cambios de perspectiva al comenzar.











Nombre: Attack Carrier
Arma: Missile Blaster
Dimensiones: H-70 x W-160 x D-150











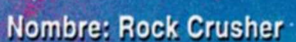
Aquí cambia la prespectiva para que tú controles una mira desde dentro de la nave.











Nombre: Rock Crusher
Arma: Laser
Dimensiones: H-60 x W-86 x D-45



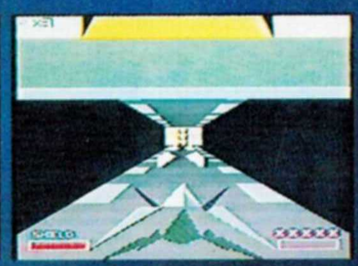
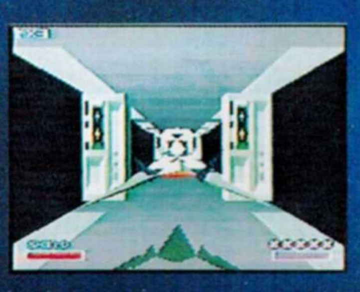


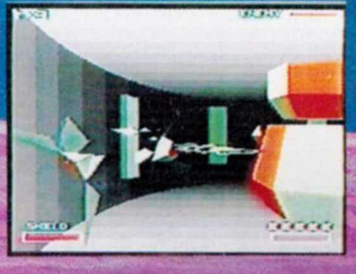












Nombre: Atomic Base
Arma: Laser
Dimensiones: H-600 x W-850 x D-1200





Nombre: Dancin Insector
Arma: Fire Blaster
Dimensiones: H-120 x W-87 x D-72











Nombre: Phantron
Arma: Laser
Dimensiones: H-25 X W-22 x D-31











Nombre: Phantron
Arma: Laser
Dimensiones:
H-25 X W-22 x D-31

Checa la secuencia antes de entrar con el último jefe.













Nombre:
Andross...
Arma:
Telekinesis
Dimensiones:
H-100 x W-80 x D-30

El juego cuenta con 2 Warps de los que te informaremos despues.







Al terminarlo aparecerá una lista con tu porcentaje de efectividad en cada escena.

STAGE 1 100%
STAGE 2 98%
STAGE 3 100%
STAGE 4 100%
STAGE 5 100%
STAGE 6 96%



Ahora veremos un poco de la ruta de arriba (Level 2)



Nombre: Tock Crusher
Arma: Laser
Dimensiones: H-60 x W-86 x D-45



Nombre: Pressor Hanger
Arma: Shadow Thruster
Dimensiones: H-25 x W-18 x D-30















Nombre: Plasma Hydra
Arma: Plasma Spewer
Dimensiones: H-96 x W-280 x D-55

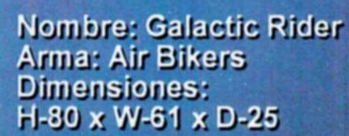






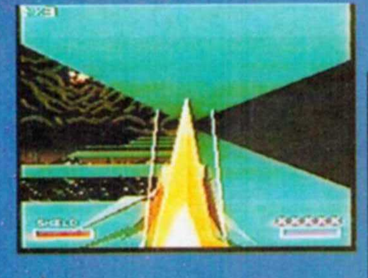
Nombre: Metal Smasher
Arma: Crush Attack
Dimensiones: H17 x W-20 x D-38

Nombre: Galactic Rider
Arma: Air Bikers
Dimensiones:
H-80 x W-61 x D-25





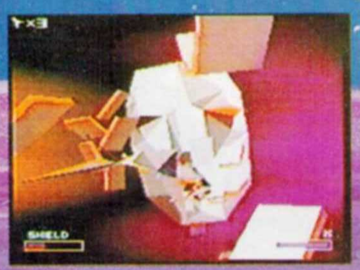




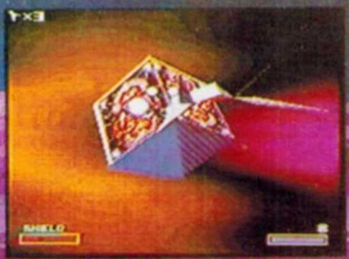




Nombre: Andross...
Arma: Telekinesis
Dimensiones: H-100 x W-80 x D-30











Por último veremos el principio de la ruta de abajo (Level 3)































EXECUTIVE PRODUCER
HIROSHI YAMAUCHI

ENGLISH SUPPORT
DAN OWSEN
TONY HARMAN
JON DEAN
IAN CROWTHER

JAPANESE SUPPORT
KEIZO KATO
TAKAO SHIMIZU
MASATO KIMURA
HAJIME YAJIMA
KENJI YAMAMOTO

PRODUCER
SHIGERU MIYAMOTO

PROGRAMMED BY
DYLAN CUTHBERT
GILES GODDARD
KRISTER WOMBELL

SUPER FX STAFF
JEZ SAN
BEN CHEESE
RICHARD CLUCAS
SATOSHI NISHIUMI
HIRONOBU KAKUI

MUSIC COMPOSER
HAJIME HIRASAWA

DIRECTOR
KATSUYA EGUCHI

SOFTWARE SUPPORT
YASUNARI NISHIDA
YASUHIRO KAWAGUCHI
SHIGEKI YAMASHIRO

3D SYSTEM
PETE WARNES
CARL GRAHAM

SHAPE DESIGNER
TSUYOSHI WATANABE

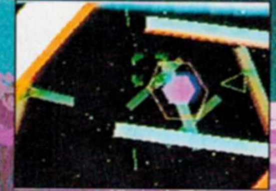
SOUND EFFECTS
KOJI KONDO

ASSISTED BY
ARGONAUT SOFTWARE

ASSISTANT DIRECTOR
YOICHI YAMADA

GRAPHIC DESIGNER
TAKAYA IMAMURA

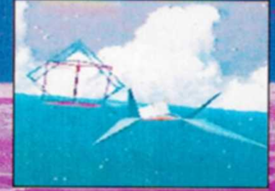
A diferencia de otros juegos de Nintendo en Star Fox interviene personal no japonés y no por eso se sale del estilo de los mejores juegos japoneses


Bomba


Vida Extra


Energía


Double Blaster


Shield



THE SIMPSONS: BART MEETS RADIOACTIVE MAN

Vuelve uno de los personajes favoritos de la televisión: Bart Simpson, esta vez es ayudado por su héroe de los Comics: "Radioactive Man"; así los 2 deben enfrentarse al "Dr. Brain-O the Magnificent" y sus secuaces, el Dr. Crab, Swamp Hag y Lava Man, ¡Ay, Caramba!

ITOCHU

Distribuidor exclusivo de Nintendo para la República Mexicana

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

PANIC RESTAURANT

El malvado cocinero Hodove se ha apoderado de tu Restaurant comandando a un ejército de... ¡comida!, así que agarra tu sartén y enfréntate a extraños enemigos como pollos rostizados o zanahorias a lo largo de 6 niveles para llegar con Hodove y recuperar tu Restaurant.

MEGA MAN V

Una vez más 8 robots se dedican a causar el caos en la ciudad y secuestran al Dr. Light. El responsable no es el Dr. Wily, sino... ¡Proto Man!; esta vez Mega Man debe enfrentarse a su hermano pero primero debe eliminar a 8 maniáticos robots y obtener sus armas, otro gran hit dentro de la serie de Mega Man.

THE GREAT WALDO SEARCH

La gran búsqueda de Waldo continúa... ahora debes encontrar los pergaminos perdidos del brujo Whitebeard, en diferentes tipos de escenas; con el control 2 podrán ayudarte en la búsqueda; además hay escenas de bonus en donde podrás aumentar tu marcador.



LITTLE SAMSON

Ta Keed el brujo negro, ha soltado a sus criaturas por todo el reino para sembrar el terror. El rey decide recurrir a su única esperanza: Little Samson y sus 3 amigos quienes deben recorrer todo el reino para eliminar a los enemigos y así dirigirse al castillo de Ta Keed para la batalla final.



GOAL! 2

¿Quién dice que las secuelas no superan al original?, Goal! 2 es un juego de fútbol que tiene una gran cantidad de opciones, ahora la acción se ve en una perspectiva de 3/4 en lugar de ser vista por arriba, además podrás escoger entre más de 18 equipos internacionales, incluyendo a México, y para un mejor desempeño en ciertas ocasiones, tendrás perspectiva del campo entero.



SORTEO



El pasado martes 2 de febrero nos reunimos en las instalaciones de Editorial Samra, S.A. para hacer el sorteo de Aniversario de Club Nintendo que prometimos en nuestro número de diciembre de 1992.

Axy, **Spot** y nuestros editores **Gustavo Rodríguez M.** y **José Sierra** estuvieron ahí para hacer la calificación de las cartas sorteadas bajo la supervisión de la Interventora de Gobernación **María Teresa Huerta y Ramírez** y con la presencia del licenciado **Arturo Fuentes** de Editorial Samra, S. A. Como habías visto en el número 2, del año 2, fuimos flexibles en las respuestas del cuestionario; es decir que en las preguntas que tenían más de 2 juegos como respuesta, bastaba con que la mitad o más estuvieran correctas para dar como buena la contestación, como en el caso de las preguntas: 6, 7, 14 y 15

Había otras preguntas que si no tenías el juego, no pudiste rentarlo en videocentros o no te lo prestó algún cuate o ningún amigo tuyo sabía la respuesta, tenías que atinarle como en las preguntas 9,11,16,17,20 y 27; muchas más habían aparecido en números anteriores de la revista.

Llegaron más de 10,000 cuestionarios para el sorteo. Se eligieron 20 al azar y se procedió a calificarlas para comprobar que tuvieran al menos 20 aciertos. Los premios cayeron de la siguiente forma:



El Lic. Arturo Hernández y la Sra. María Teresa Huerta, eligiendo cuestionarios al azar.

La calificación de los cuestionarios.

CUADRO DE GANADORES

Aguascalientes, Ags.	Mario Muñoz Chaidez II
Chihuahua, Chih.	Eduardo González Morales
Cuatro en el D.F.	José Manuel Romo Ortega
	Luis Héctor Rosas Gamboa
	Danubio Bernal Zempoalteca
	Miguel Angel Martínez Mejía
Dos en el Edo. de México	J. Fernando González Mariscal
	Ambrocio Pardavell Marín
Dos en Guadalajara, Jal.	Guillermo Somellera Alvarez
	J. Fernando Ocegueda Luna
Mazatlán, Sin.	José Manuel Suárez Ulloa
Mérida, Yuc.	Alejandro Franco Inurreta
Monterrey, N.L.	Miguel Angel Soto Villegas
Oaxaca, Oax.	León F. Villavicencio Fernández
Puebla, Pue.	Manuel Palacios Morales
Querétaro, Qro.	Rodrigo D. Jiménez Caballero
Torreón, Coah.	Omar Rodríguez Villa.
Dos en Veracruz, Ver.	Rafael García Gómez
	Josué Infante Melchor
Jalapa, Ver.	Yazel Hernández Vicente

1 Lic. Arturo Fuentes
2 Manuel Palacios
3 J. Manuel Romo Ortega
4 Mario Ambrocio Pardavell
5 Yazel Hernández
6 Jorge Stone
7 Josué Infante



8 Lourdes Hernández
9 Danubio Bernal Z.
10 Luis Héctor Rosas
11 Miguel Angel Martínez
12 Gustavo Rodríguez
13 Fernando Gonzalez M.
14 José Sierra



Las clásicas palabras previas a una premiación.

Desafortunadamente 10 de los ganadores no pudieron acompañarnos por lo lejos de su residencia. El Lic. **Jorge Stone, Lourdes Hernández** de Nintendo, el Lic. **Arturo Hernández** de Editorial Samra, **Gustavo** y **José** de Club Nintendo hicieron entrega a los 10 ganadores presentes.

RODRIGO JIMENEZ (de Querétaro) sólo mandó un cuestionario. Su Papá le ayudó a contestar la pregunta de la Isla de Pascua que fue decisiva para cumplir con las 20 preguntas. 3 días antes del cierre del concurso llevaron el cuestionario al buzón de una farmacia pero como no había timbres se la dejaron al dependiente quien la llevó al correo. Sus cuates no le creían que había ganado.

MIGUEL ANGEL MARTINEZ (del D.F.) mandó 2 cuestionarios. Su hermano de 19 años le ayudó a contestar. El estudia la secundaria y tampoco sus compañeros le creían que había ganado, pero al ver esta nota ya no tendrán la menor duda. (Playera negra)

YAZEL HERNANDEZ (de Jalapa) El recibió la llamada telefónica avisándole que había ganado y creyó que se trataba de una broma. Mandó 2 cuestionarios y cuando vio las respuestas publicadas supo que tenía oportunidad. Comentó que la pregunta de Gradius III fue la más difícil.

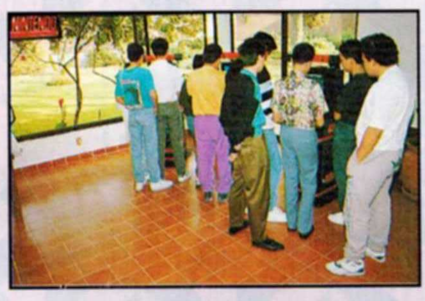
Rodrigo Jiménez recibiendo sus premios.

AMBROCIO PARDAVELL (del Edo. de México) Mandó 6 cuestionarios y supo que sí tenía oportunidad de ganar aunque no por eso dejó de sorprenderse cuando se le avisó. A él le ayudó mucho tener toda la colección de Club Nintendo.

JOSUE INFANTE (de Veracruz) El había respondido 27 preguntas y como no sabía 3 no quería mandarlo, pero su Papá le quitó el único cuestionario que tenía y lo mandó. El tampoco tenía Super NES:

MANUEL PALACIOS (de Puebla) le dio tanta lata a su Mamá para que mandara sus 2 cuestionarios que casi al último día los puso ella en el correo. Su hermano de 11 años le ayudó a contestar. Sus compañeros en la Prepa no le iban a creer hasta verlo aquí.

JOSE FERNANDO GONZALEZ (del Edo. de México) No tenía Super NES. Pensó que sí tenía oportunidad de ser ganador. Tiene toda la colección de las revistas y fué uno de los 6 que contestaron correctamente el sound test de Super C.



Ni en la entrega de premios pudieron resistir la tentación de jugar.

DANUBIO BERNAL (del D.F.) No tenía Super NES. Un amigo le ayudó a contestar. Contestó la pregunta de Super C sabiendo que la tenía correcta pues siempre lee los instructivos, ya que lo considera muy importante. El mandó 2 participaciones.

LUIS H. ROSAS (del D.F.) Le ayudó su hermano José Gerardo quien ya ha salido en los récords. También contestó correctamente la pregunta de Super C pues revisó el manual.

JESUS MANUEL ROMO (del D.F.) El mandó 5 cuestionarios, ya que le pidió a sus cuates que no lo iban a mandar, las hojas de participación por lo cual en cuanto se supo ganador les dio las gracias.

Finalmente nuestra felicitación especial a **Yazel Hernández, Omar Rodríguez Villa** de Torreón y **Alejandro Franco Inurreta** de Yucatán por haber obtenido el mayor número de respuestas correctas.

INFORMACION CLASIFICADA

DE LOS ARCHIVOS SECRETOS DE NINTENDO POWER



■ Del Agente #206

Stage Select/ Sound Test/ Invisivilidad

Si tienes problemas con este juego de combate espacial, te damos una clave para que puedas entrar a un menú donde además de tener el Sound Test, podrás escoger la misión en la que quieras volar, y podrás ponerle invisivilidad a tu nave. Al aparecer la pantalla de Start/Continue presiona en el control 1: B, A, B, Y, B, Y, L, A, R, A y Start, si lo hiciste correctamente, entrarás a la pantalla que te mencionamos.



Al aparecer esta pantalla, introduce el código.



Si lo hiciste bien entrarás a una pantalla donde además de escoger las misiones adelantadas...



puedes ser invisible.

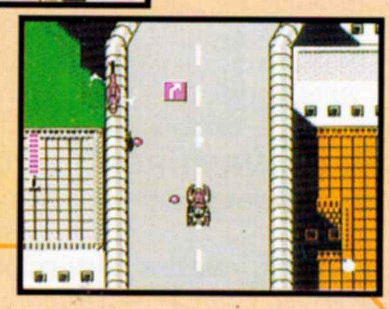
SUPER SPY HUNTER

NES

■ Del Agente #646

Sube tu Poder

Este es otro juego de intensa acción para el NES donde conforme vayas avanzando vas aumentando el poder de tu coche; cuando eres eliminado o empiezas no tienes mucho poder, pero con este código tu podrás aumentarle poder a tu coche. Para introducirlo cuando estés jugando pon pausa y presiona la siguiente secuencia: Arriba, arriba, B, derecha, derecha, B, Abajo, B Abajo, B, izquierda, izquierda, A. quita la pausa y verás tu coche con más poder, este código lo puedes utilizar las veces que quieras, pero no sirve cuando tu vehículo está convertido en lancha, helicóptero o estés luchando contra un jefe, si lo quieres poner cuando te elimina un jefe debes ser muy exacto con la pausa, ya que debe entrar cuando tu coche se vea "negro".



Asi podrás vencer más fácilmente a tus enemigos.



■ Del Agente #891

SNES

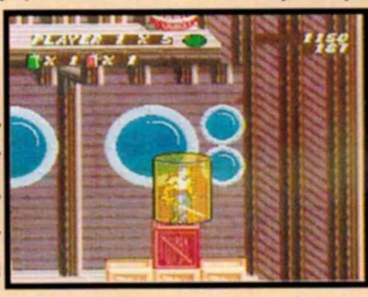
Bonus Rounds

Sküljagger es un juego que contiene una gran cantidad de escenas secretas donde puedes tomar diamantes verdes o de poder (rojos) aquí te mencionamos como sacar los Bonus Rounds de los Chapters 2 y 3.

ESCENA 2-1

Al principio de la escena, camina hacia la derecha y desciende por la primera escalera, después camina hacia la derecha otra vez y desciendes por la primera cuerda verde.

Cuando llegues hasta abajo, camina hacia la derecha y párate sobre la caja roja ahí haz el control hacia abajo una vez para que el personaje se agache y se pare rápidamente y después presiona el botón R.



ESCENA 2-2

Al principio de la escena, camina hacia la derecha y baja por la primera escalera, después avanza de nuevo a la derecha y desciende hasta el fondo por la cuerda verde.





Una vez que llegues al fondo camina hacia la izquierda, párate sobre la caja morada, brinca en ella 3 veces y después presiona L.

ESCENA 2-3

En esta escena avanza todo hacia la derecha hasta que llegues a la 3a. chimenea (la que indica la foto) una vez ahí presiona R.



ESCENA 3-1

Casi a la mitad de esta escena, encontrarás en el piso una roca y un coco, párate en medio de ellos y haz el control hacia abajo.





Casi al final de la escena encontrarás una estatua con una cereza enmedio; párate debajo y presiona arriba 6 veces para otra escena secreta.

ESCENA 3-2

Avanza en esta escena hasta que veas 2 pilares blancos, párate en el barril que está junto a ellos y dispara hacia la derecha 7 diamantes de poder.



ESCENA 3-3

Avanza hasta que veas un coco sobre un barril, párate a la derecha de ellos y haz dos veces el control hacia arriba.

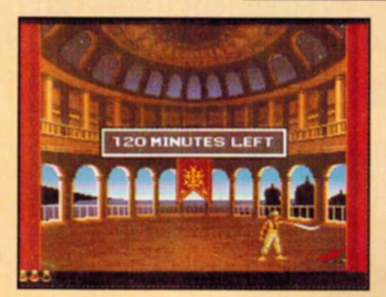


■ Del Agente #415 SNES

Misión Final

Con este método, tú podrás obtener el password de la última misión desde la primera. Para hacerlo, al principio baja 2 pantallas y corre hacia la derecha, así te encontrarás con el guardia que te eliminará; espera a que aparezca el mensaje de "Press Button to Continue" y presiona Select y escoge la opción de password, apunta el password que te da la máquina y entonces resetea el SNES y apunta el password que te dio el juego, empezarás en la última misión con 120 minutos de sobra para intentar vencer a Jaffar.







■ Del Agente #603 NES

Código KONAMI
Vidas Extras

En este juego de combate aéreo el famoso código de Konami también funciona, pero en diferente forma. Cuando aparezca la pantalla del título presiona arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A, Start, si lo hiciste correctamente oirás un sonido y así, cuando estés jugando y logres 20,000 puntos la máquina te regalará 3 vidas, que serán muy útiles en misiones más avanzadas del juego.

■ Del Agente #592 NES

Level Warp

Smash TV es un juego de mucha acción para NES y SNES; la versión de NES tiene escondido un Level Warp que permitirá saltar los niveles difíciles. Para encontrar esta pantalla, primero ve a la pantalla de Mode Select y ahí después de haber escogido el número de jugadores presiona y mantén en el control 2: Abajo y B, una vez hecho esto presiona Start en el control 1 y escoge el circuito al que desees avanzar.









■ Del Agente #101 NES

Passwords

Con estos 2 password que aquí te damos, tendrás la oportunidad de ir a pantallas especiales en este juego, los password son:

012345.- para entrar al sound test.
888888.- pantalla de créditos.

Para llegar a la pantalla de passwords, presiona Select en el título del juego.

TEMAS DE INTERES PARA LOS VIDEOJUGADORES

En el primer bimestre de 1993 se dio a conocer prácticamente en todos los medios de información de nuestro país una noticia sobre 3 casos de epilepsia en Gran Bretaña debido al uso de videojuegos. Por esta noticia empezaron a llegar muchas cartas de nuestros lectores pidiendo más información sobre el tema.

De inmediato empezamos a investigar y llegó a nuestras manos una carta de la Asociación Británica de Epilepsia (British Epilepsy Association), una de las organizaciones más importantes en la materia mundialmente, la cual dice que el temor, miedo y pánico a los videojuegos está fuera de lugar.

El Director Ejecutivo de esta Asociación, Sr. Tony O'Leary informó que de las personas epilépticamente activas en el Reino Unido el 5% (en su mayoría niños) padecen la epilepsia denominada epilepsia fotosensible. Este nombre se le da a una forma de epilepsia en la cual los ataques son provocados por destellos de luz. Las fuentes tanto naturales como artificiales pueden provocar ataques a estas personas pero la causa más común es, curiosamente, la televisión.

El Sr. O'Leary dice: "Aunque el riesgo es mínimo, los productores de videojuegos deberán asegurarse que la advertencia sea visible y clara. Los padres de niños con epilepsia fotosensible podrán decidir si efectúan la compra".

Es importante mencionar que los productos Nintendo y Super Nintendo cuentan desde hace tiempo con esta advertencia y como verás, por lo anterior, Game Boy no lo requiere ya que no emite ningún destello de luz, única causa por la cual este tipo de enfermos podrían ser afectados.

Seguimos leyendo y buscando artículos, encontramos que el Dr. Flores Rodríguez, Subdirector técnico del Instituto de Neurología de la Secretaría de Salud dice que aún no se ha dado un caso de epilepsia fotosensible atendido por el Instituto o que sus colegas hayan comentado.



Recientemente en Estados Unidos de Norteamérica varios hospitales han instalado Fun Centers, unidades con NES y SNES, como terapia para niños con diversas enfermedades; mediante un programa de la Fundación Starlight. Tal vez en México también podrían instalarse con ayuda de patrocinadores.

En la actualidad -dice el Dr. Teodoro Flores R.- con los medios electrónicos no me atrevería a calificar de dañinos a esta enfermedad, ya que la luz de la computadora o de los videojuegos es a través de una pantalla de televisión y tiene más de 4 décadas en nuestro país y no produce un destello de luz tan fuerte como para aflorar o alertar la epilepsia fotosensible. Los estroboscópicos de las discotheques, luces intermitentes y de grandes destellos o en múltiples movimientos o simplemente cuando vamos por la carretera al ver las luces reflejantes con otro coche en sentido opuesto, esos sí son verdaderos rayos a un cerebro **que esté lesionado** y en ese momento es cuando se pueden presentar síntomas de la epilepsia fotosensible.

Por otra parte el Dr. Sergio Córdova L. especialista en el Instituto Nacional de Neurología habló de que en el Instituto se realizan de 15 a 20 encefalogramas diariamente y no han detectado ninguna aparición de epilepsia fotosensible ni en menores ni mucho menos en adultos.

No conformes con lo anterior decidimos buscar a un especialista y entrevistarlo para obtener información de primera mano y fue así como llegamos con el Dr. Carlos de la Teja, Neurólogo Pediatra y qué mejor que incluir esta plática en El Control de las Celebridades.

el control de las Celebridades

El Dr. Carlos A. de la Teja Jhombenck es un reconocido Neurólogo Pediatra de la Ciudad de México. Decidimos acudir a él por ser especialista en Neurología Pediátrica y él amablemente accedió a nuestra entrevista.



Dr. Carlos A. de la Teja Jhombenck, Neurólogo Pediatra, quién mejor para darnos una versión oficial.

Gracias por acceder a nuestra entrevista, Doctor de la Teja. Seguramente ya se ha enterado lo que diversos medios han publicado en relación a los videojuegos y la epilepsia.

Considero muy importante lo que se ha sucitado sobre lo que producen los videojuegos en relación a que es causa de epilepsia por su uso.

En primer lugar la epilepsia tiene varias causas que la producen y que tiene diferentes manifestaciones tanto clínicas como paraclínicas. El hablar o afirmar que los videojuegos producen epilepsia por sí mismos a un individuo sano no es cierto.

Dentro de la clasificación de epilepsia está la epilepsia refleja y dentro de ésta la fotosensible. Esto se refiere a que son personas con epilepsia y que ante el estímulo necesario en intensidad y duración, se les provoca una manifestación clínica (un ataque por ejemplo) y electroencefalográficamente (a través de un estudio médico con aparatos especiales que registran reacciones cerebrales).

¿Qué es la epilepsia refleja?

Es la que se desencadena por estímulos sensoriales o sensitivos específicos: visuales, auditivos, somáticos (como dolores o piquetes en la piel) olfatorios, gustativos o visuales y constituyen el 1% de las epilepsias según Gastaut y Tassiniani publicaron en 1966. Muchos de estos individuos no padecen convulsiones a no ser bajo circunstancias desencadenantes específicas.

¿Qué es la epilepsia fotosensible?

Es la forma más frecuente de epilepsia refleja. No se sabe de la prevalecencia de la fotosensibilidad en la población en general.

En un estudio de Wadlington (1965) sólo 25 pacientes presentaron crisis inducidas por el estímulo luminoso en una población de 20,000 estudios de registro encefalográfico y 225 individuos con la enfermedad pero sin evidencia clínica de crisis; sin embargo Jeavens y Hardings (1975) encontró que en 460 pacientes fotosensibles. 332 presentaron crisis producidas por un estímulo luminoso del medio ambiente.

¿Los videojuegos causan epilepsia?

Definitivamente no. Jugar videojuegos puede llegar a provocar síntomas pero sólo a los enfermos de epilepsia fotosensible.

¿Hay edades para esta epilepsia fotosensible?

Sí. Habitualmente es entre los 6 y 15 años. Jeavens y Hardings encontró que el promedio de 460 personas estudiadas fue de 13 años y fue más frecuente en mujeres que en varones.

¿Cuáles estímulos visuales pueden provocar crisis en epilépticos fotosensibles?

Por ejemplo al ir en bicicleta la luz del sol que pasa por entre los árboles; la aparición repentina del sol; el reflejo del sol en el agua al ir nadando; la luz estroboscópica en las discotheques, la televisión, el parpadeo e incluso el movimiento de ojos al leer.

¿Cómo puedo saber si tengo esta enfermedad?

Por ser una enfermedad infantil, acudir con un neurólogo pediatra para que la diagnostique.

Si los niños y jóvenes no saben que tienen esta enfermedad ¿existe alguna precaución que puedan tomar?

Claro. No ver la televisión a menos de 3 metros, tener el cuarto iluminado completamente o incluso usar lentes polarizados.

Finalmente, Doctor. Si alguien es epiléptico ¿puede jugar videojuegos?

Depende del tipo de epilepsia. Si es epiléptico fotosensible recomiendo que la decisión se tome de acuerdo al dictamen emitido por el médico tratante.

A Club Nintendo nos llegan muchas cartas de nuestros lectores y, seguramente esta entrevista genere algunas preguntas más ¿podemos comprometerlo a ayudarnos a aclarar dudas de nuestros lectores?

Por supuesto. Ya sea de enfermos o sólo de lectores que deseen ampliar información, aquí estamos para servirles.

Para cualquier información adicional escríbenos a club Nintendo, Pestalozzi # 838 Col. Del Valle, C.P.03100 México, D.F. No olvides incluir tu dirección y teléfono.

LICENSED BY Nintendo

The Magical Quest Starring MICKEY MOUSE

CAPCOM

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Official Nintendo Seal of Quality

Mickey tiene un gran perroblema.

Mickey Mouse, Donald, Tribilín y Pluto se encontraban jugando pelota en el parque. Pluto va por la pelota que se voló -y desaparece! Mickey descubre que su fiel amigo ha sido "perrocuestrado" por el diabólico emperador Pedro el Malo. Con sus disfraces y poderes ¿Podrá Mickey sobrevivir a las cumbres y valles en su camino al Castillo de Pedro el Malo? El cuenta contigo para salvar a Pluto.



Mickey debe colgarse para escapar del buzzard gigante



Cuando la lava caliente los pies de Mickey, los picos podrían ser un problema



Con la ayuda de Tribilín, Mickey esta listo para escalar la Cumbre de Pedro.

CAPCOM

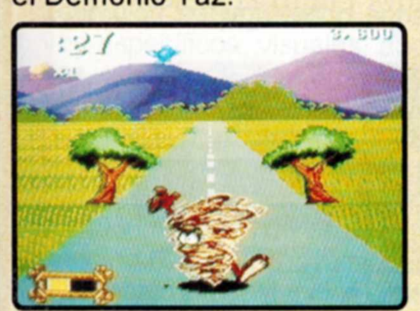


Aquel famoso personaje, de las caricaturas de Bugs Bunny y cuya única misión era destruirlo todo ahora tiene una caricatura en la que él es el estelar... y gracias a eso también estelariza un nuevo cartucho de Sunsoft para SNES; si no sabes de quién estamos hablando nos referimos a Taz, el demonio de Tazmania y su nuevo juego Taz-Mania.



Taz debe aprendera a no subestimar el valor y poder de este Pterodáctilo.

Después de su éxito con Death Valley Rally, Sunsoft introduce su tercer título con la licencia de los personajes de Warner Bros. y el siguiente en tener su propio juego es el Demonio Taz.



Cuando Taz se vuelve remolino puede causarle muy serios problemas a sus enemigos.



Aquí más vale una rápida y graciosa huída.

A pesar de tener ahora su propio show, Taz no pierde algunas viejas costumbres, como la de enfadarse mucho y pasársela comiendo todo el día; este último defecto lo lleva a buscar comida en los lugares más insospechados, ¿o que opinarías tú de alguien que se sale a cazar a cuanto pájaro Kiwi se cruce en su camino a lo largo de las autopistas de Tazmania?

Tal vez con todo lo que te hemos dicho tengas una idea equivocada de este juego; no, no es clásico de Aventuras "de lado", más bien Taz-Mania es un juego de carreras, y en lugar de un poderoso coche deportivo de 8 cilindros, manejamos a uno no menos poderoso y Anti-deportivo comelotodo de color café y de muy mal carácter.

Como en todo juego de carreras, debemos mantener una buena velocidad y además de cuidarnos de los camiones Marca Acme (sobra decirlo); Taz debe ir agarrando todos los pájaros Kiwi que encuentre en su camino o carnes, que para el caso son lo mismo.

Pero no creas que no encuentras enemigos en tu camino, ya que aparecen personajes de la caricatura como Didgeri Dingo, Bull, Axl Gator y la terrible She Devil que busca a Taz para lo peor que le puede pasar al demonio: el matrimonio.



¡Hey! manos fuera de mi vista, si no te deshaces de ese personaje tu visión será interrumpida.

En fin, te podemos decir que Taz es una buena mezcla de gráficos tipo caricatura y buenos efectos de escala; quizás una temática un poco rara para algunos, pero eso no le quita que sea un juego muy interesante a lo largo de los 5 niveles que lo conforman.



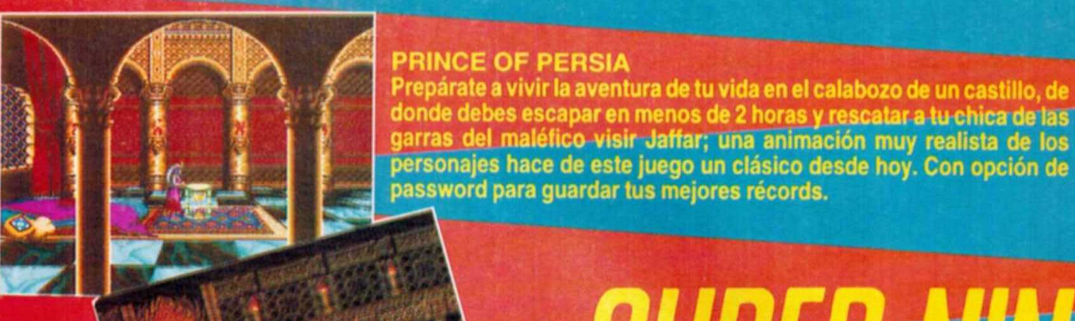
Bueno, al fin todo héroe necesita de tiempo para descansar ¿o no?






CYBERNATOR™


CLUB
Nintendo®



PRINCE OF PERSIA

Prepárate a vivir la aventura de tu vida en el calabozo de un castillo, de donde debes escapar en menos de 2 horas y rescatar a tu chica de las garras del maléfico visir Jaffar; una animación muy realista de los personajes hace de este juego un clásico desde hoy. Con opción de password para guardar tus mejores récords.



Distribuidor exclusivo de Nintendo para la República Mexicana

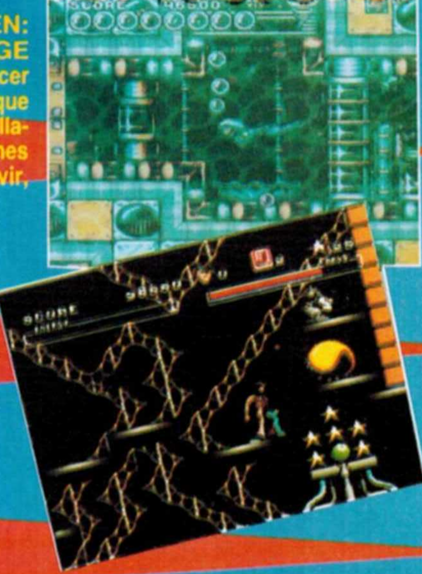
SUPER NINTENDO®

ENTERTAINMENT SYSTEM



SPIDER MAN AND THE X MEN: ARCADE'S REVENGE

Los hombres "X" han empezado a desaparecer misteriosamente y el Hombre Araña descubre que detrás de esto se encuentra un viejo enemigo llamado Arcade; deberás rescatarlos de los salones de juegos de Arcade si es que quieren sobrevivir, así que: comiencen los juegos, Mutantes.



SUPER STAR WARS

Un gran clásico del cine hace su arribo al SNES ¡Super Star Wars, mantiene toda la emoción de la película! Ayuda a Luke y Han Solo a luchar contra el diabólico Imperio; estupenda música y gráficos hacen de éste, un juego muy bueno y con un excelente nivel de dificultad; usa la fuerza y combate al Imperio.

GOAL!

Goal! es un título con múltiples opciones de juego a nivel mundial; escoge a un equipo (incluye a México) y compite en eliminatorias para ganar la copa del mundo o simplemente entrar a modo de exhibición y competir contra un amigo o la computadora. Los fans de juegos de deportes no lo deben dejar pasar.

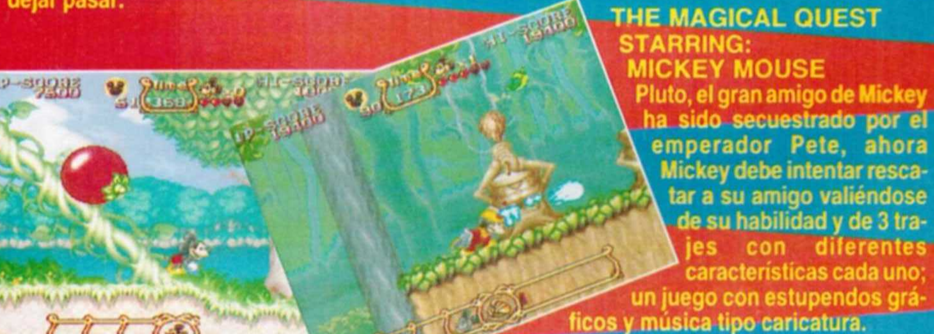
RIVAL TURF!

Las calles de Los Angeles han sido invadidas por una pandilla de malvivientes guiados por un maniático llamado Mr. Big, sólo 2 valientes ciudadanos tienen el coraje para enfrentarse a ellos, sus nombres son Jack Flak y Oozie Nelson; Rival Turf es un buen juego de pelea para 1 ó 2 jugadores con mucha acción y movimientos.



THE MAGICAL QUEST STARRING: MICKEY MOUSE

Pluto, el gran amigo de Mickey ha sido secuestrado por el emperador Pete, ahora Mickey debe intentar rescatar a su amigo valiéndose de su habilidad y de 3 trajes con diferentes características cada uno; un juego con estupendos gráficos y música tipo caricatura.







SHADOWGATE

¿Cómo puedo pasar al rey que está sentado?

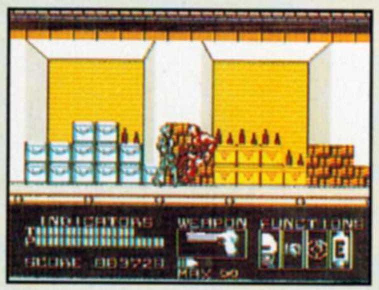
Una vez teniendo el CETRO (Scepter) en tu inventario, agárralo y ponlo en la mano del rey.







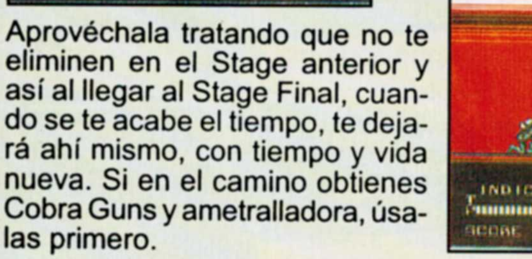
ROBOCOP



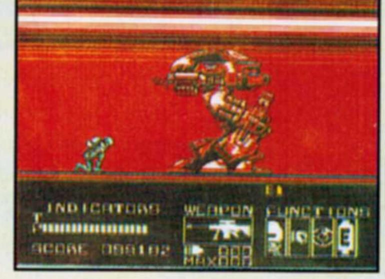


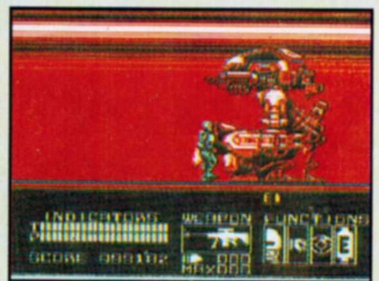
¿Cómo paso el nivel 1?
Teniendo precaución de los perros, motociclistas y maleantes, al llegar al enemigo no le dispares, ya que es inmune a las balas, acércate y antes de que te dé un golpe, pégale repetidamente con el puño hasta que caiga.

¿Cómo paso al enemigo del Nivel 2?
Como ves tiene capturado a un rehén; híncate y oprime Select para que cuando dispare no te dé la bala. Después de esquivar la bala párate rápido y dispara solamente una bala, ya que si disparas más le pegarás al rehén; repite esto hasta que lo suelte. Ahora sólo acércate y pégale con puño.



No paso el robot final, Se me acaba el tiempo en el final ¿qué hago?
Si practicas pasando el Stage 2 y 4 en el entrenamiento, te darán una vida extra si haces más de 30 tiros buenos.
Trata de guardarla para que la ocupes en el Stage Final.



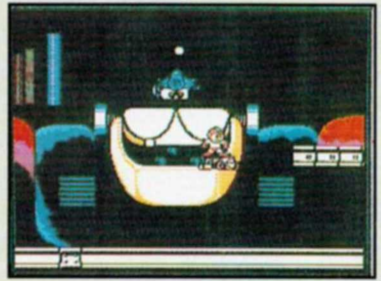
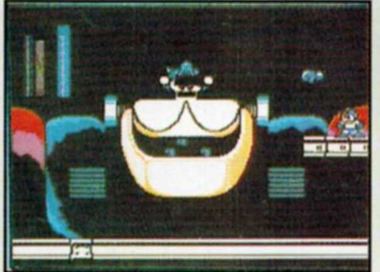
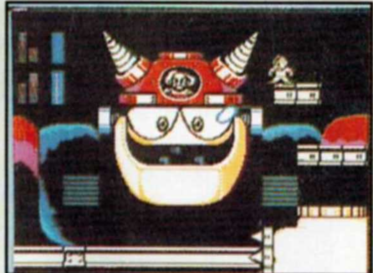
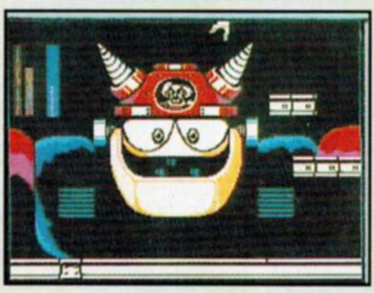
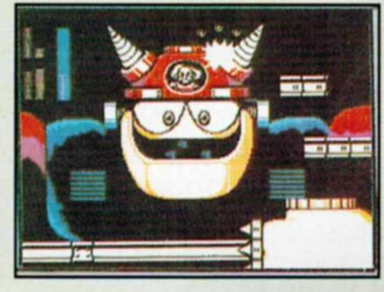
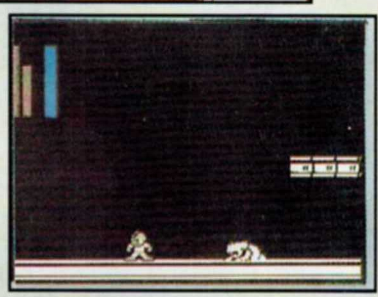


Aprovéchala tratando que no te eliminen en el Stage anterior y así al llegar al Stage Final, cuando se te acabe el tiempo, te dejará ahí mismo, con tiempo y vida nueva. Si en el camino obtienes Cobra Guns y ametralladora, úsalas primero.

MEGA MAN III

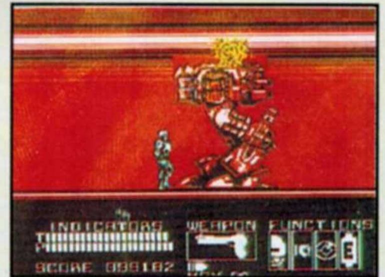
¿Cómo paso el robot que maneja Wily que tiene una mano gigante, ya que sale y me pega?

Primero colócate en la base superior, escoge a Hard Man y dispárale a la cabeza; cuando se transforme súbete a la otra plataforma y escoge a Top Man, brinca hacia Wily y pégale con el poder de Top-Man.

Si está hasta la derecha acércate y dispara en diagonal, así él te empujará a la izquierda sin que te baje vida.





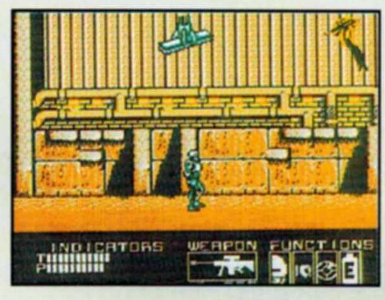


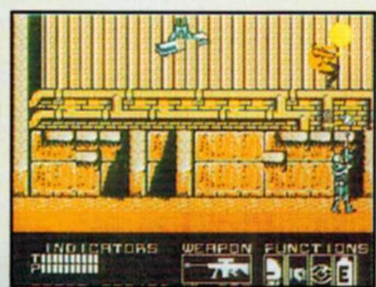


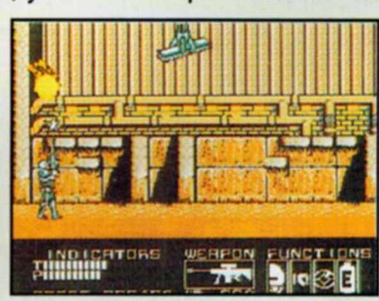
Cuando veas que levanta el arma, muévete a la izquierda y no te pegará, luego acércatele y dispara y cuando veas que ya va casi hasta la derecha, aléjate y no te pegarán sus disparos.

¿Cómo paso este Stage?

Lo que debes hacer es agacharte para esquivar el primer disparo; luego, para que no te esté pegando la grúa que suelta los fierros, cuando estés debajo de ella dispara rápido con la cobra gun, pegándole, así se quedará quieto. Ahora sólo preocúpate por tu enemigo. Si está de frente, agáchate y esquivarás su disparo y al subir trata de colocarte rápidamente abajo de donde esté, como si lo persiguieras, y así hasta que lo elimines.



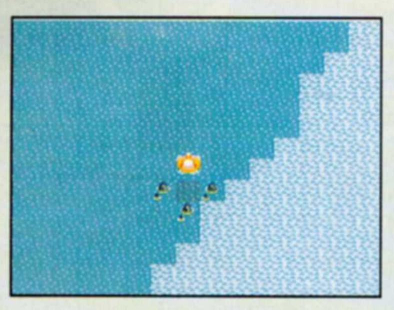


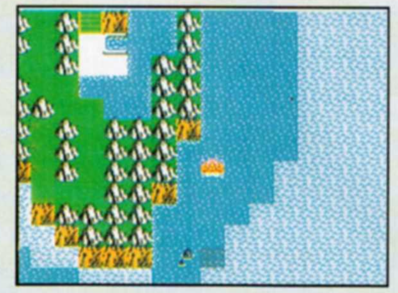


STAR TROPICS



¿Dónde está el Bell Memorial?
Entra al pueblo y ya que hayas hablado con el jefe de la isla, salte y podrás ver que hacia la izquierda apareció un perico que no te dará información sin que le des una lombriz. Para conseguir la lombriz, ve con el Sub-C hacia la derecha y abajo y donde veas el transportador métete y te guiará a la otra isla; en la choza de arriba el niño te dará la lombriz.



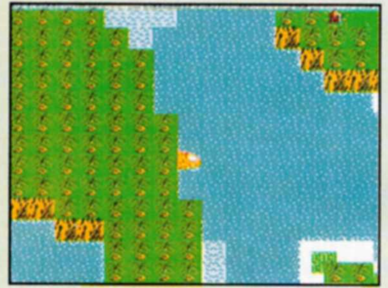




Regresa con el perico y grábate lo que te dice; entonces al regresar vuelve a la isla donde está el monumento al C. Bell y por el camino secreto llega a él. Ahora oprime las teclas del piano según la clave.

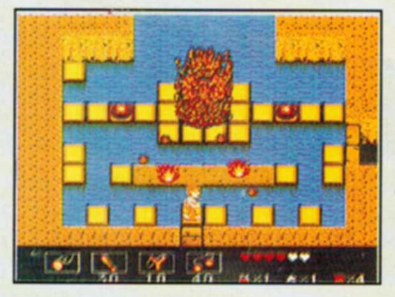




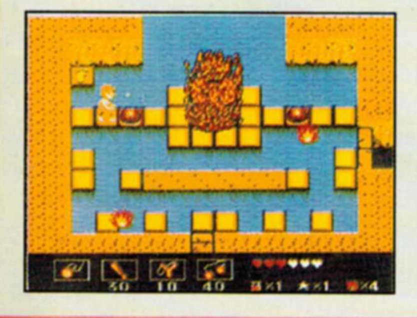




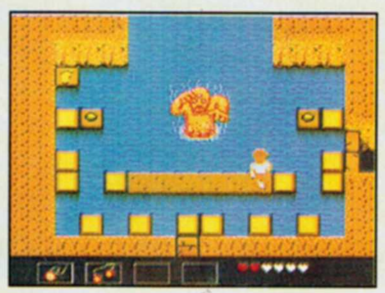
¿Cómo llego a la frecuencia del Dr. Jones?
Muévete lo más que puedas hacia la derecha y arriba y pasa por los túneles secretos y pasos submarinos. Para detectar los pasadizos entre las islas, junto a la entrada se ve como sale la corriente del agua.



¿Cómo elimino al monstruo de fuego del Stage 3?
No tienes que pelear contra él, sólo haz que se hunda. Para lograrlo oprime el botón superior izquierdo y aparecerá un botón, oprímelo y se romperá la parte izquierda que sostiene al monstruo; ahora salta en donde está el monstruo y de los primeros cuatro bloques oprime el de la derecha y aparecerá el otro botón, písalo y listo.









¿Cómo paso la fortaleza de la Reina Shecola?

Como puedes ver sólo pueden entrar mujeres al reino, pero en la parte superior del castillo, rodeándolo, verás que hay un mago; él te puede transformar en mujer, pero para eso tienes que encontrar su bola de cristal que está en el pozo del panteón.

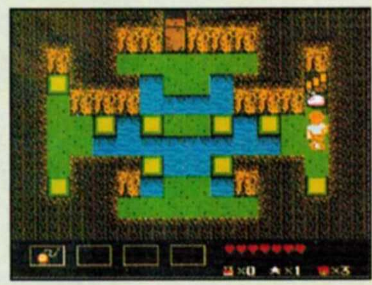




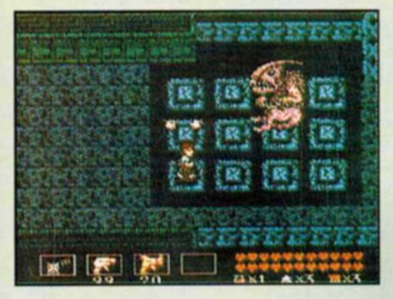


¿Cómo paso Villa Fantasma Nivel 3?

Para entrar a tratar de dominar el Stage ve a las tumbas superiores en la izquierda y en la cuarta hilera de tumbas, empezando de abajo hacia arriba, te podrás meter por la de enmedio y si tienes problemas para encontrar el camino bueno, llegando al cuarto donde en la parte derecha hay unas escaleras y abajo de ellas un gusano, sólo elimínalo y no te vayas por las escaleras sino por donde estaba el gusano. Ahora muévete hacia la derecha y pelea normal como en cualquier nivel.

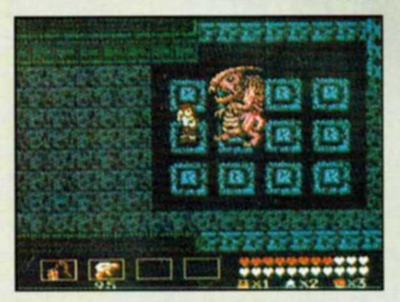


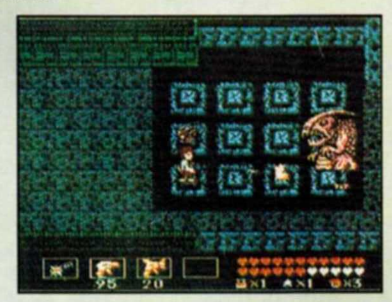


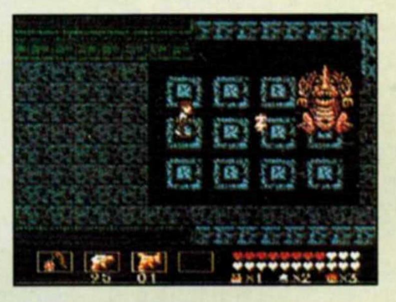


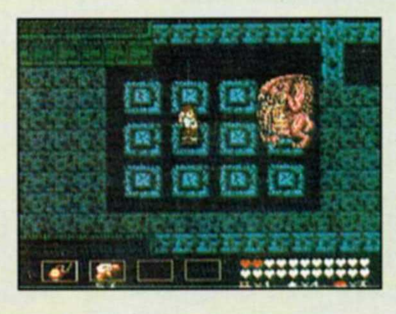
¿Cómo elimino al monstruo final?

Si ya llegaste a él, hay una estrategia que te servirá. No te preocupes por matarlo rápido, primero espera a tener pocos corazones mientras lo atacas con el arma de SuperNova y Super Star. Ahora usa el arma laser o el blam , teniendo cautela de que no te caiga encima o de los aliens que te avienta.









¿Cuál es el password que me pide el robot en el Nivel 4?

Anota 747.
(moja la carta que viene en el instructivo y verás este número).



L O L O 2

Respeta paso por paso las indicaciones y mueve los bloques, con exactitud de esto depende el éxito en las escenas. Las fotos son una guía para ver el sitio exacto de cada movimiento. (LUGAR= Espacio que ocupe un bloque)

PASSWORD PRO A





1.-Así empiezas 2.-Mueve el bloque de la derecha hacia arriba. 3.-Toma el corazón; mueve el bloque 2 de abajo hacia la izquierda, después mueve el bloque 1 que está junto a la arena sólo medio lugar hacia la izquierda.

4.-Dale la vuelta por debajo y mueve el bloque 1 hacia abajo. 5.-Después con cuidado coloca el bloque 2 arriba del bloque 1 y después mueve el bloque 1, dos lugares hacia la derecha y medio lugar hacia arriba.







6.-Rompe la roca y por un instante no te muevas e inmediatamente muévete hacia la derecha, hasta pegarte a la pared, así lograrás que el enemigo te proteja sin que la medusa te elimine.







7.-Con cuidado pásate por abajo a la orilla izquierda y mueve el bloque 3 de tal manera que el enemigo que se mueve quede atrapado del lado derecho y así medio bloque te proteja de él y el otro medio bloque te proteja de la medusa (además el bloque tiene que quedar a medio lugar de la medusa) 8.-Rodea los árboles y mueve el bloque 4 medio lugar hacia la derecha y toma el corazón. 9.-Cuídate de no alinearte con el enemigo y mueve el bloque 2 hacia abajo.

10.-Elimina al dragón con dos disparos y colócate como se ve en la foto cuando el enemigo esté a tu lado derecho. 11.-Mueve el bloque 2 hacia la izquierda pero en el momento justo en que el enemigo este a medio lugar de alinearse contigo, para que te sirva de protección contra la medusa. 12.-El bloque 2 tiene que estar a medio lugar de la pared.







13.-Además tiene que alinearse con el bloque 3.





14.-Después congela al dragón y colócate como se ve en la foto y justamente cuando el enemigo se mueva hacia la izquierda y esté en la misma posición que muestra la foto muévete para tomar la perla del cofre.



15.-No pierdas ni un sólo instante al dar el cambio de dirección.



16 PRO A ¡TERMINADO!

PASSWORD PRO B

1.-Así empiezas
2.-Toma los 8 corazones que están junto a ti y los 2 corazones de las esquinas. Mueve el bloque hacia la izquierda.
3.-Toma el corazón de hasta abajo y elimina a los enemigos rápidamente.













4.-No puedes titubear o serás eliminado.
5.-Si desperdicias un solo disparo no tendrás éxito.
6.-Toma los 3 corazones que están dentro del pasillo de rocas y salte entre 2 corazones para que no los tomes.

7.-Mueve el bloque hacia la izquierda para taparle la salida a los enemigos.
8.-Mueve el bloque hacia arriba para encerrar a los enemigos en el pasillo de roca. 9.-Toma todos los corazones que te faltan y sin titubear sigue la ruta que te indicamos con las fotos (recuerda que si te mueves medio lugar más medio lugar menos al indicado te eliminarán)

















10,11,12,13,14 PRO B ¡TERMINADO!

En el próximo número verás el PRO C y el PRO D. Si antes nos llega tu foto de estos 2 niveles, te verás en el SALON DE LA FAMA.

2ª Y ULTIMA PARTE

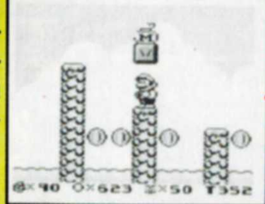
CURSO Nintensivo

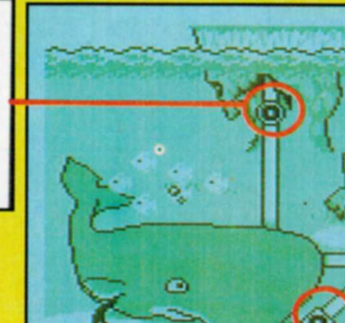


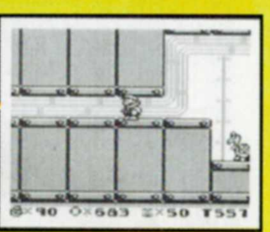


Si con los tips del numero anterior no fue suficiente, seguramente que con estos sí lo terminarás.

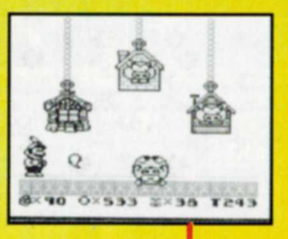
Sube a la antepenúltima columna y salta para que aparezca una bolsa de monedas.

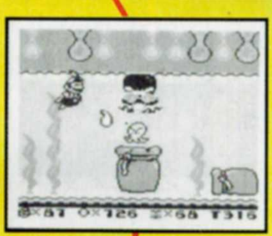




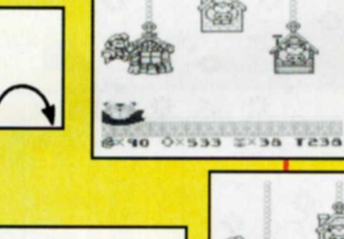


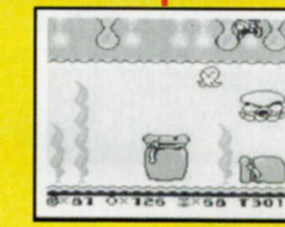
JEFE
Colócate pegado a la izquierda y dispárale al Jefe en cuanto baje, también puedes caerle por arriba.





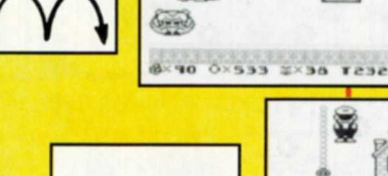
JEFE
Es fácil eliminarlo con disparos, pero ten cuidado de esquivar los pulpos pequeños.

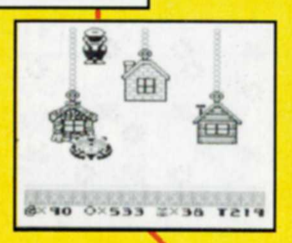




También puedes caerle por arriba y permanecer en la superficie hasta que se recupere.

Secuencias que siguen los jefes

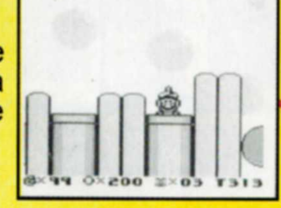




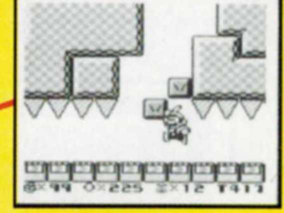




Entra por el tubo que se ve en la foto para llegar a la vida que está más atrás.

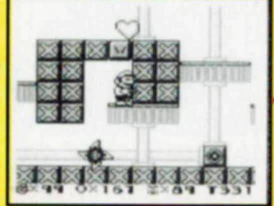


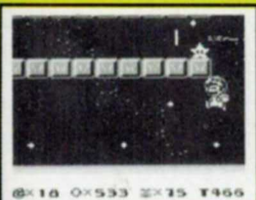




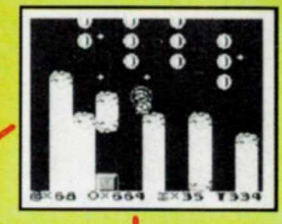
Saca los bloques escondidos como se ve en la foto para tomar la vida que está arriba.

Entra al hueco y salta para que aparezca un 1Up.





Al llegar a las barras de bloques pásate por abajo, y en el último bloque encontrarás una estrella.

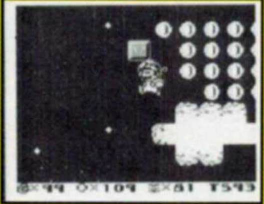


Al llegar al lugar que indica la foto baja por donde se ve el bloque para tomar dos 1Up.



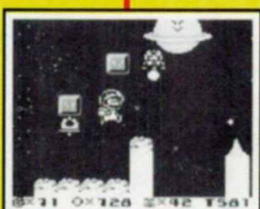
De aquí salta hacia la derecha





Ahora salta a la izquierda para sacar los bloques en forma de escalera y llegar hasta el 1Up.

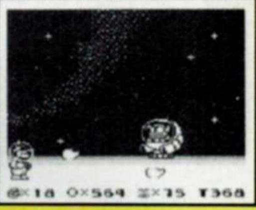
De la última columna salta a la derecha para llegar a donde indica la foto y sacar la vida escondida.



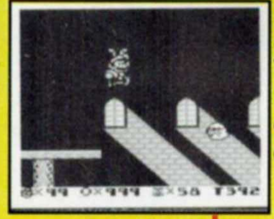
Salta verticalmente como se ve en la foto para sacar un bloque, súbete al bloque y repite la jugada hasta llegar a las monedas que te guiarán a la salida a la escena secreta.

JEFE

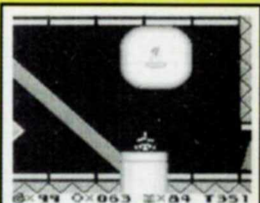




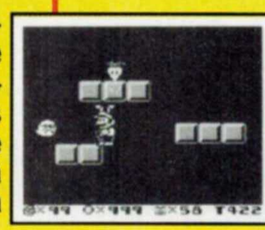
Colócate pegado a la izquierda y agáchate; cuando el jefe se lance hacia ti, dispárale rápidamente, si se junta mucho a ti, agáchate y espera a que se aleje.



Al llegar al lugar que indica la foto salta y avanza flotando hasta llegar al pasillo donde esta la salida de la escena secreta.

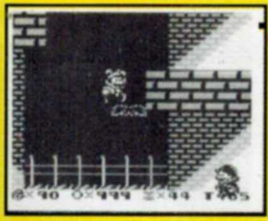


Métete en el segundo tubo, ahí encontrarás un 1Up, poder y monedas.



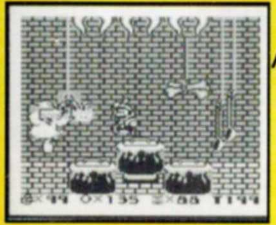
Cuando estés donde hay dos bloques juntos salta entre ellos para obtener una zanahoria





Al final te encontrarás con el enemigo que se ve en la foto, espera a que te lance un murciélago para rebotar sobre él y llegar al pasillo de arriba donde hay un 1UP.

Cuando estés en el lugar que indica la foto, déjate caer por el hueco y avanza para llegar a la salida que te llevará a la escena secreta.



JEFE

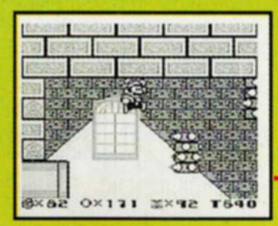
Al enfrentarte al jefe dispárale y esquiva las flamas que te lanza.

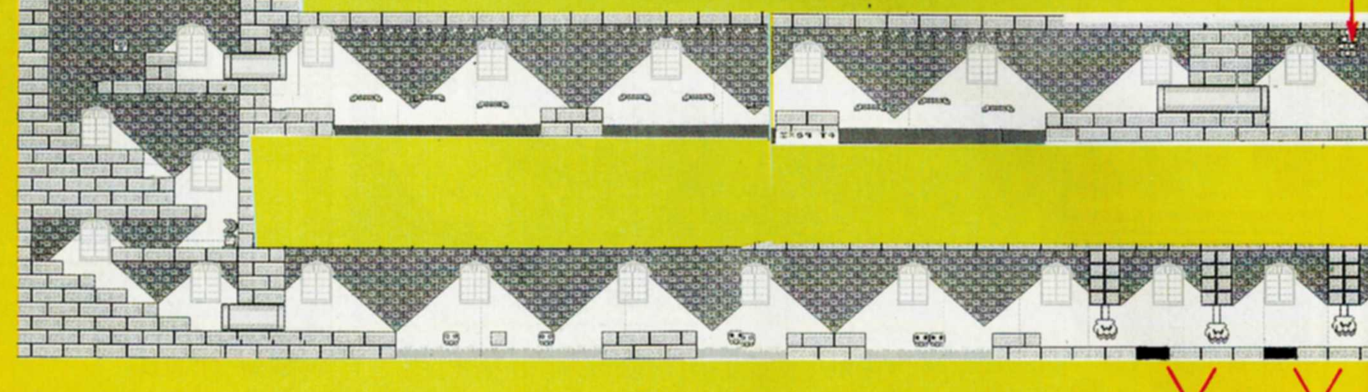


Cuando el jefe lance alguna flama a la base de uno de los calderos quítate de arriba de él. (También le puedes caer arriba pero tienes que tener cuidado de no tocar el techo)

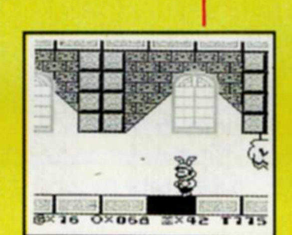


Aquí puedes pasar volando pero lentamente para que des tiempo a que los cilindros bajen.

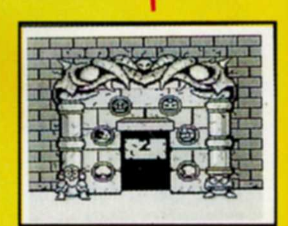




No toques los tres bloques que indicamos para que no aparezcan los puños.



Antes de entrar a la última escena de preferencia toma una zanahoria para facilitar la ruta.



Para no perder ninguna vida, haz lo siguiente.
Si ya pasaste la escena que estás jugando, justo antes de que Mario caiga al ser eliminado, presiona Start y después Select y no te quitarán la vida.



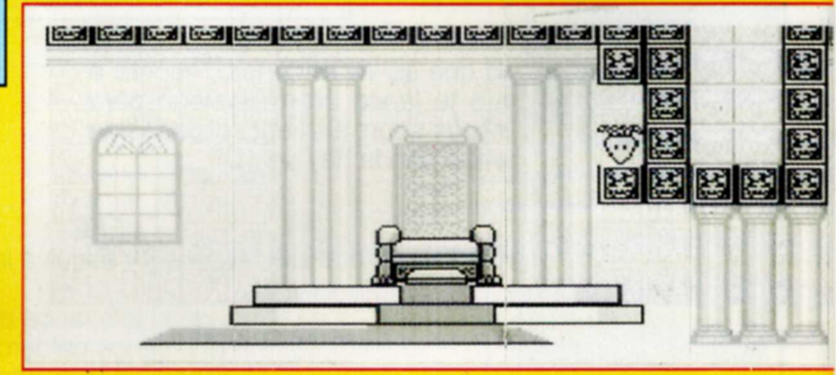


Si no has pasado la escena, cuando los enemigos toquen a Mario, pero también antes de que caiga eliminado, resetea el juego presionando A,B, Select y Start al mismo tiempo.

Inmediatamente que llegues con Wario, colócate como se ve en la foto sin saltar. Esquiva los círculos que caen y espera a que Wario salte; cuando esté por debajo de ti, ahí se trabará.

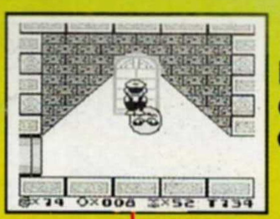






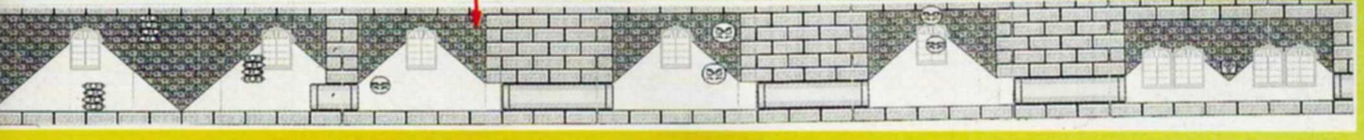
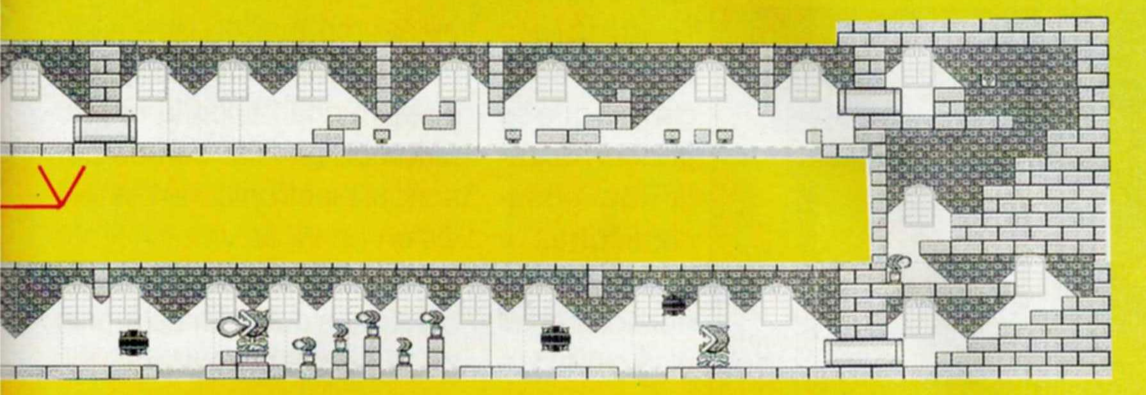
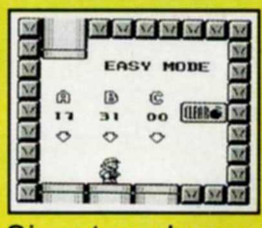


No tienes pretexto para no acabarlo.

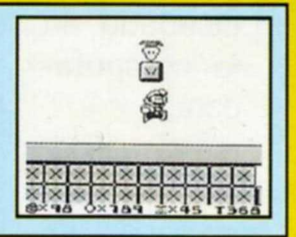
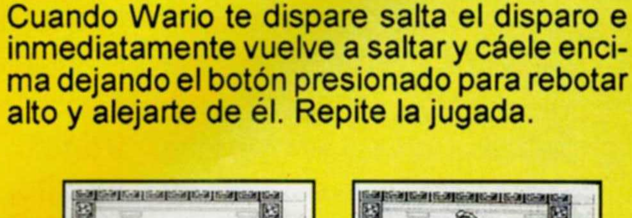
Estos enemigos se eliminan con dos veces que les caigas encima o con un Spin Jump.



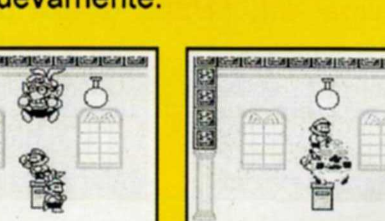
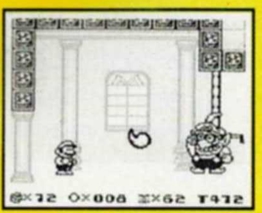
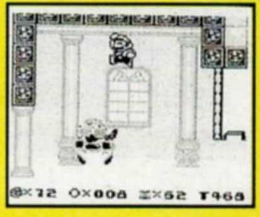
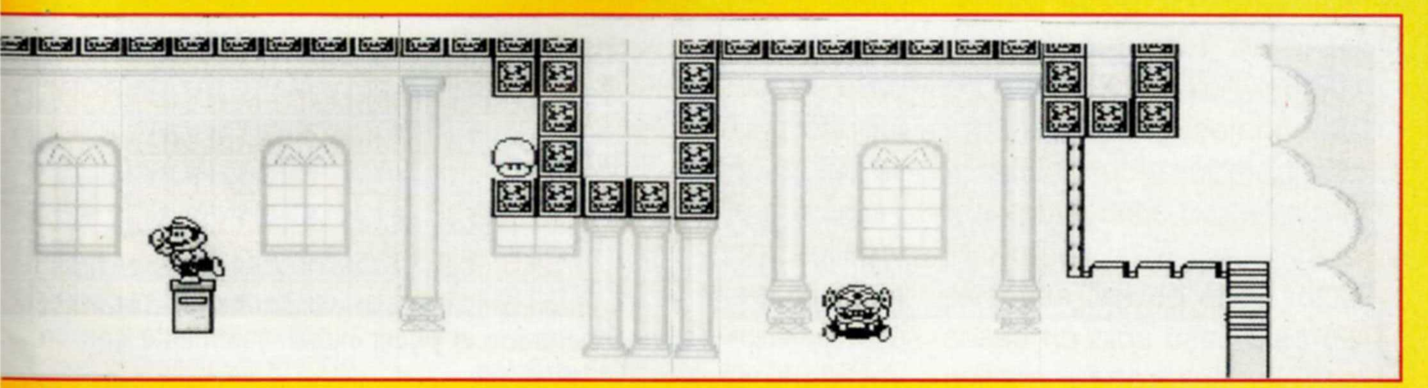
Si antes de comenzar a jugar presionas Select el juego será más fácil.

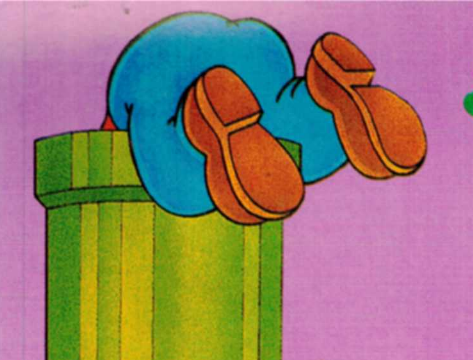
Al principio de la tercera escena de Macro Zone obtienes una zanahoria.

Cuando Wario vuele hacia ti pásate por debajo de él pero trata de que se crucen justamente donde está la estatua de Mario, para que cuando él baje te coloques arriba de la estatua y lo trabes nuevamente.

Cuando Wario te dispare salta el disparo e inmediatamente vuelve a saltar y cáele encima dejando el botón presionado para rebotar alto y alejarte de él. Repite la jugada.



¿Qué hay dentro de...?

EL ESPECTACULO Y LA TECNOLOGIA


Un actor mostrando como su expresión se reproduce en el monitor. Nota en su mano el mouse volador.

Reaparece esta sección ahora que tenemos algo que nos impresionó en el CES. ¿Recuerdas que en la revista 8 página 34 publicamos una foto del Mario que realmente platicaba con quien pasaba frente a él? Pues esta vez no nos quedamos con la duda y a continuación te explicamos de qué se trata y cómo se logra.

Sim Graphics desarrolló un sistema llamado VActor (Virtual Actors). Se trata de personajes generados por computadora cuyos movimientos son controlados por actores al mismo tiempo. El actor porta equipo especial, en este caso sólo un casco con elementos en su cara tipo "pantógrafo electrónico" con los que se pueden repetir las gesticulaciones y expresiones del actor en el personaje previamente diseñado en la computadora.

La creatividad en la aplicación de este sistema dentro del Show es sensacional, ya que en el área de exposición se instala un monitor donde sólo se verá al personaje electrónico. Justo arriba del monitor hay una videocámara a través de la cual el actor con su casco puede ver a quien pasa frente al monitor; entonces puede ver sus características personales, cómo viene vestido, si viene acompañado, etc. y hacer un cotorreo muy especial pues nunca tienes la oportunidad de platicar con un personaje electrónico en la televisión en vivo.

Como mencionamos las expresiones del actor se repiten en el personaje instantáneamente gracias a los cables que van de su cara al casco conectado a la computadora, pero además puede voltear hacia arriba, abajo a los lados, voltearse de cabeza o salir de la pantalla. Estos movimientos se logran con un mouse especial y decimos especial porque el de Mario Paint y el de cualquier com-


Aquí vemos cómo la gente pasaba frente al monitor desconcertados al poder hablar realmente con un Mario electrónico.





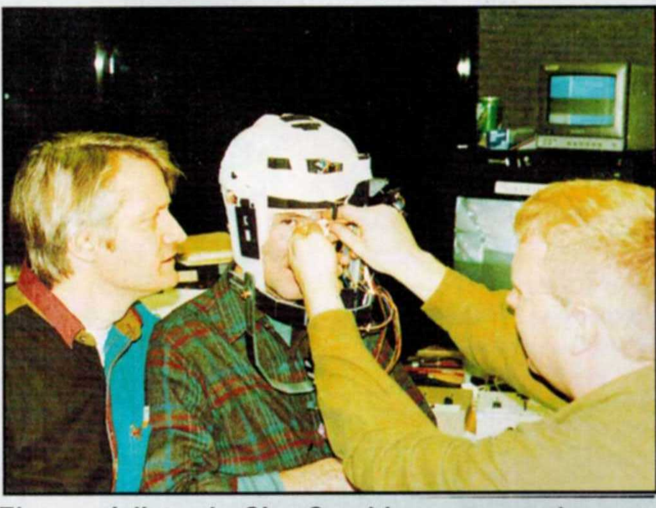

Mario en una metamorfosis hacia Super Scope.

putadora sólo tiene control vertical y horizontal. Este mouse es "volador" y controla en el aire los movimientos de la cabeza del personaje y se acerque, aleje o, bueno ¡se mueva para donde sea!. Nintendo contrató para este show a un actor italiano (tenía que ser para interpretar a Mario) llamado Charles Martinet quien ha participado en películas con Clint Eastwood y muchos actores más.



En este mueble se instala el monitor donde se verá al Mario. Justo arriba detrás de un cristal obscuro se encuentra la cámara que el actor esta viendo.

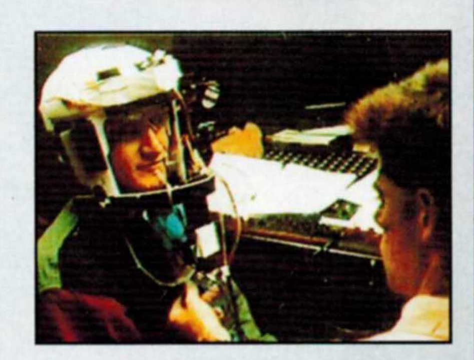
Charles es una persona con una extraordinaria capacidad de improvisación y muy creativo, lo cual era excelente para interactuar con quienes pasaban frente al monitor.



El especialista de Sim Graphics preparando a un actor, junto Martinet observa.

Charles Martinet es la voz oficial de Mario en Estados Unidos, aunque con sólo un switch, cambia de Mario a Wario, el enemigo de Mario Land 2 a quien Martinet también le da su voz.

Se nos hizo interesante incluir este reportaje, ya que ésta sección como recuerdas habla de qué hay dentro de diferentes aspectos relacionados con los videojuegos, aunque no en sí los videojuegos mismos y queremos decirte que la investigación y desarrollo de nuevos títulos de distintas marcas estarán basadas en esta innovadora tecnología, ya que los personajes de próximos videojuegos serán desarrollados a partir de movimientos reales de actores que se reproducirán cuando tu control se los ordene. La programación partirá de los alambres que comentamos en todo el cuerpo con lo cual los videojuegos se acercarán todavía más a la realidad.



Charles Martinet

ESTE MES

BUBSY (SNES)



Aquí se acerca un nuevo personaje para el SNES más rápido y con más personalidad que cualquier puerco espín azul; su nombre es Bubsy y se prepara a vivir la más importante aventura de su vida, la de recuperar todas las bolas de estambre que han sido tomadas por los Woolies (todos sabemos la desgracia que es para un gato perder su bola de estambre); busca a través de 15 escenas con una gran variedad de gráficos y sonidos gracias a los 16 megas de memoria, éste es un juego que no debes dejar de conocer este mes. Promete ser un hitazo del '93.



CONGO'S CAPER (SNES)



Tu chica ha sido secuestrada y es tu misión recatarla, esto quizá parezca un poco trillado, pero cuando te enteras que el héroe que manejas es un pequeño mono que puede transformarse en un muchacho la cosa cambia ¿o no?. Este es un juego de aventuras ubicado en la era prehistórica y donde al ir avanzando podrás acumular poderes para la batalla final y así intentar rescatar a tu chica.



SUPER HIGH IMPACT (SNES)





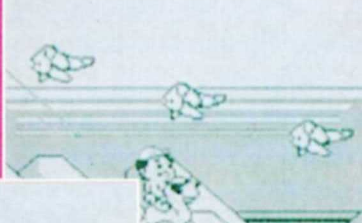
¿Quién no ha disfrutado alguna vez de la emoción de un buen partido de football Americano? Pues con Super High Impact tú podrás revivir las mejores jugadas de los partidos de los domingos, al contar con gráficos digitalizados, además de un rápido modo de juego (Game Play) que hará que no te aburras ni te desesperes, ya que las jugadas vendrán una tras otra, además de que como en todo deporte de contacto deberás luchar contra un frenético y muy enojado rival.

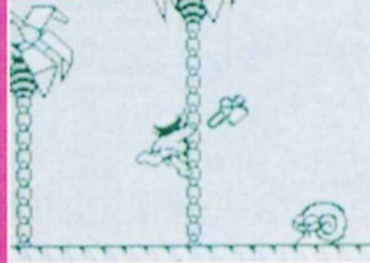


LLEGALE A:



ADVENTURE ISLAND II: "ALIENS IN THE PARADISE" (G.B.)

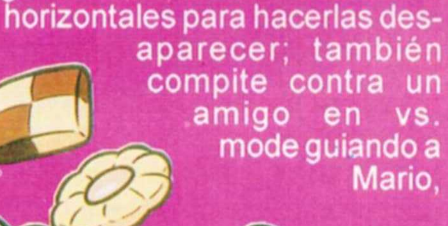




La princesa Tina se ha revelado como una de las mujeres más buscadas en el universo, esta vez fueron unos seres extraterrestres los que la secuestraron; no importa si son de este planeta o no, Master Higgins se aventura al rescate, con ayuda de sus amigos dinosaurios, basado en la 3a. parte de la versión de NES un excelente juego.

YOSHI'S COOKIES (SNES)

Tú no puedes decir que eres bueno en los juegos de rompecabezas, ni que todos son lo mismo hasta que no hayas jugado Yoshi's Cookies; con el mismo nivel de adicción pero una temática diferente, ahora tu misión es acomodar las 6 diferentes clases de galletas en líneas verticales u horizontales para hacerlas desaparecer; también compite contra un amigo en vs. mode guiando a Mario, Yoshi, Bowser o a la princesa; un juego no sólo para fans de rompecabezas, sino para todo tipo de jugadores.









DUCK TALES 2 (NES)



Vuelve el explorador y busca tesoros más ricos del mundo: Rico Mac Pato y su loco equipo de búsqueda formado por Launchpad, Hugo, Paco, Luis y Anita, quienes otra vez están en la búsqueda de tesoros en todo el mundo. En esta segunda versión, la esencia y el factor de diversión que hicieron del primero un gran clásico siguen vigentes, así que si tu fuiste un gran fan del primero de la serie en esta segunda parte encontrarás más emoción y diversión y si no la jugaste ¿qué esperas para llegarle a este título?

TERMINATOR (SNES)



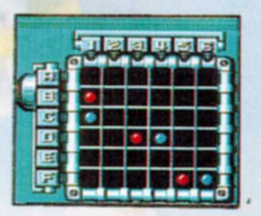


Del futuro, una máquina ha sido enviada al año de 1985 para intentar eliminar a la madre de futuro líder de la resistencia John Connors, así que de ti depende impedir que el Terminator T-800 lleve a cabo su plan y no se altere el futuro de la humanidad. Un juego con toda la acción de la película que entre escena y escena muestra la historia por medio de sorprendentes gráficos digitalizados.

1ª DE 2 PARTES

CURSO Nintensivo MEGA MAN 5

Más personajes, se unen en contra de Mega Man pero ahora él tiene un nuevo amigo llamado Beat. Para obtenerlo tienes que juntar las 8 letras que forman la palabra Mega Man V. Hay 1 letra en cada escena.



Este es el password para comenzar con Beat por si lo necesitas.

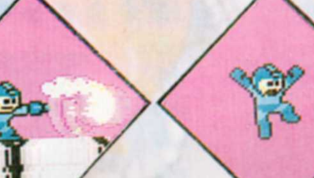
MOVIMIENTOS  **MOVIMIENTOS**

Izquierda o derecha.- Avanzar hacia cualquier lado.

Arriba o abajo.- Subir o bajar escaleras



B.- Disparo y, si lo dejas presionado por unos, segundos al soltarlo disparas Mega Buster (si no lo cargas completamente no hace tanto daño a los enemigos)



A.- Salto. Dependiendo de qué tiempo dejes presionado el botón el salto será más alto (si estás en una escalera presiona "A" para soltarte).

Abajo+A.- Barrida. La utilizas para esquivar disparos, pasarte por huecos estrechos o avanzar rápidamente (si presionas el control hacia atrás interrumpes la barrida).

Rush Coil.- Ahora Rush funciona diferente, porque él salta junto con Mega Man por eso tienes que saltar, después de que Rush llegó a lo más alto.

Rush Jet.- El siempre avanza hacia adelante, pero puedes desviarlo hacia arriba, abajo o hacer que avance un poco más lento usando la cruz.

ARMAS ARMAS ARMAS ARMAS ARMAS ARMAS ARMAS ARMAS

W.Wave.- Sólo la puedes usar al nivel del piso ya que saltando no dispara (esta arma puede parar la mayoría de ios disparos)

G.Attack.- Puedes modificar su trayectoria hacia arriba o abajo.

C.Eye.- Al tocar las paredes se divide en 3 esferas pequeñas que rebotan por la pantalla.

N.Bomb.- Tardan en explotar, de preferencia dispárala pegado al enemigo.

S.Arrow.- Se pega en las paredes para que puedas usarla como base. También puedes subirte en ella para avanzar.

P.Stone.- Dispara rocas girando alrededor tuyo, pero no puedes disparar otra vez hasta que hayan salido de la pantalla las primeras rocas.

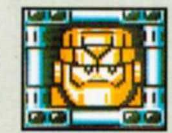
G.Hold.- Abarca toda la pantalla pero sólo funciona con ciertos enemigos para sacarlos de la pantalla.

C.Kick.- Este poder se utiliza barriéndote (mientras te estés barriendo casi nada te toca).

S.Crash.- Con una vez que presiones "B" lo activas para que las estrellas giren alrededor tuyo (te protege de los disparos) si presionas "B" nuevamente las lanzarás al frente.

Beat.- Después de que lo llamas, con "B" funciona automáticamente y además tú puedes disparar.

Mega Tank.- Te llena la energía de todo. (Sólo puedes acumular 1)

STONE MAN  STONE MAN

Al llegar al lugar que indica el mapa dispara a la pared en la esquina inferior derecha para hacer un hueco y así tomes la "G".






Utiliza a Rush Coil para llegar al lugar que indica la foto y así tomar la vida.

Dispara a la pared de la derecha, pásate barriendo por el hueco y así llegas al "Mega Tank"

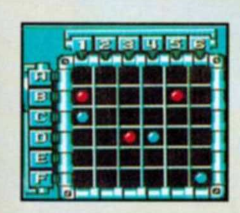
Toma el tanque de energía, baja con cuidado y regrésate a la orilla izquierda para que salgan nuevamente las 3 plataformas.

Haz un hueco en la pared para tomar la energía que está en el cuarto de al lado. Al llegar con Flip-Top inmediatamente acércate a él y luego luego aléjate para que no tomes lo que te arroja a menos que te convenga. Salte de la escena y regresa hasta que tomes lo que quieras



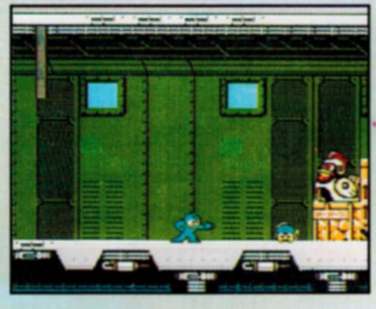



Al llegar con el jefe debes acercarte un poco y en cuanto salte colócate a un lado de donde estabas y en cuanto caiga dispárale con Mega Buster.

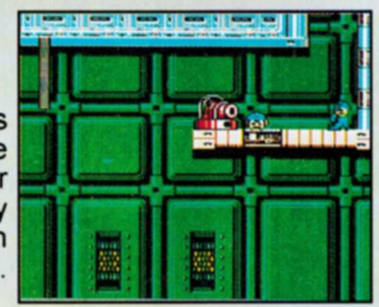


Si te acorrala, bárrete por debajo de él cuando salte. (Cuando salta alto al caer se desarma, en ese momento puedes pasarte sobre él antes de que se reincorpore).





Con estos enemigos puedes hacer rápidamente vidas, energía, etc. sólo dispara a los pollitos y espera a que salga la vida para tomarla.



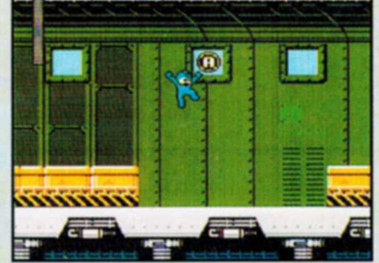
Con estos enemigos también puedes hacer vidas, energía, etc. Tienes que estar pendiente porque te dispara por abajo. dispárale una bala a la vez, no muy rápido para que él haga lo mismo y con suerte obtendrás vidas rápidamente.

CHARGE MAN



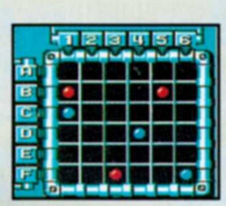
CHARGE MAN





Salta alto desde la orilla para alcanzar la "A".

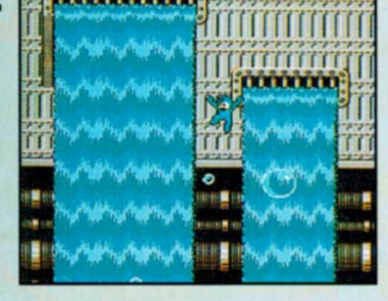
Espera a que se acerque, lo saltas y cuando estés en lo más alto dispara con P. Stone, aléjate de él barriéndote y espéralo en la otra esquina y repite la jugada. Recuerda que cuando está rojo o corre no puedes hacerle daño.



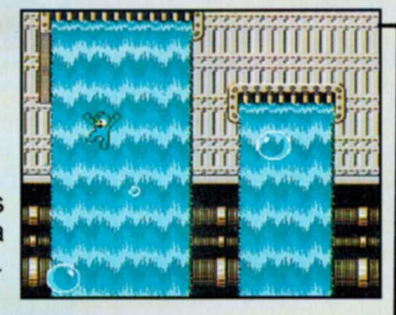
WAVE MAN



WAVE MAN

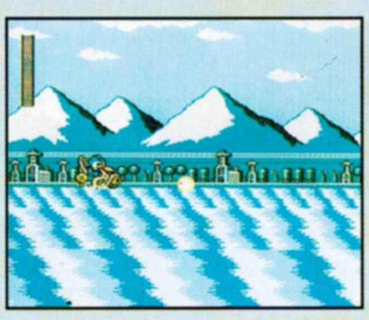


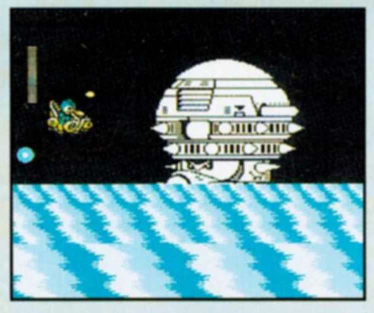
Súbete en la burbuja grande que sale a la derecha.



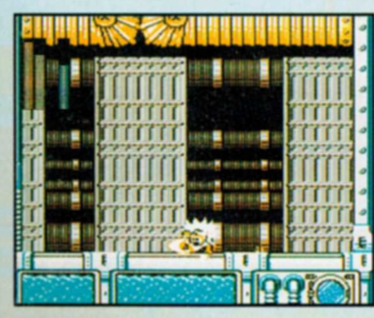
Después salta sobre las burbujas pequeñas para llegar a la burbuja grande de la izquierda.

Colócate en la misma posición que muestra la foto, así si sale un enemigo por atrás saltas hacia la izquierda y si se acerca un delfín saltas al frente.

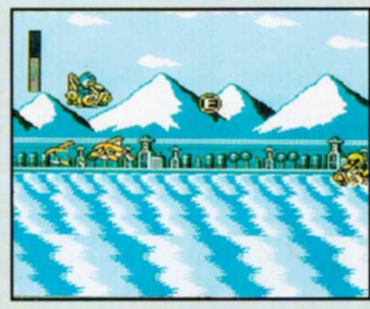




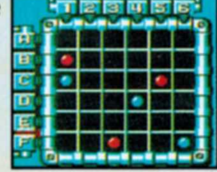
Al llegar aquí pégate a la izquierda y no dejes de disparar, salta solamente cuando te dispare. (También si saltas justamente cuando sale completamente del agua él disparará hacia arriba)

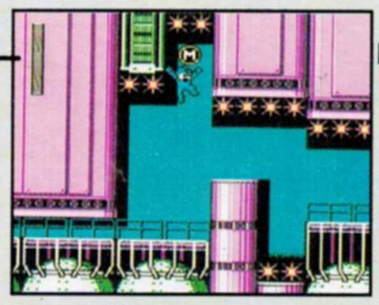


Después de que salgan 2 delfines juntos prepárate para saltar y tomar la "E".



Al llegar con Wave Man espera a que se acerque y atácalo con C. Kick, bárrete de un lado a otro para esquivar los arpones y los chorros de agua. Su rutina es subir los brazos y cuando los baja aparece un chorro de agua junto a ti, en cuanto se termina el chorro de agua te lanzará un arpón y saltará junto a ti.

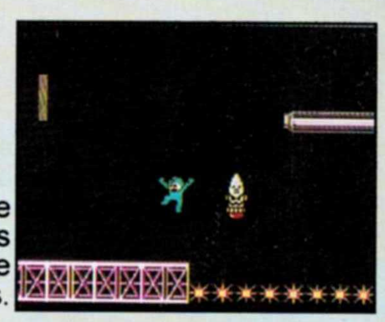




STAR MAN

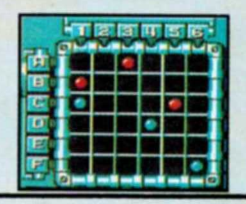


STAR MAN



Da un salto vertical para tomar la "M" pero no dejes el botón presionado por mucho tiempo o te eliminarán los picos.

Da un pequeño salto al frente y regrésate para que aparezca el misil y así puedas saltar a la plataforma sin arriesgarte. Repite esto en los saltos siguientes.

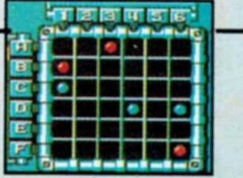


Al llegar con el Jefe pásate por debajo cuando salte y poco antes de que baje, atácalo con W. Wave, repite la jugada. Cuando te dispare las estrellas esquívalas con un salto alto.

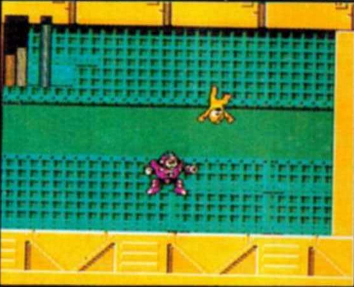
GRAVITY MAN

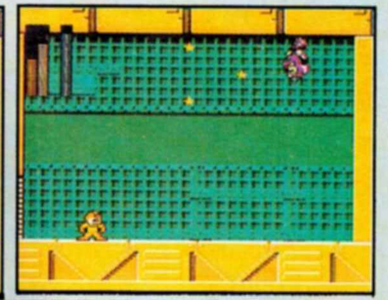


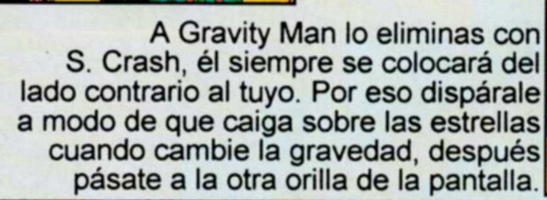
GRAVITY MAN



Da un salto alto al frente desde donde se ve en la foto para tomar la "M" (no dejes de presionar al frente).





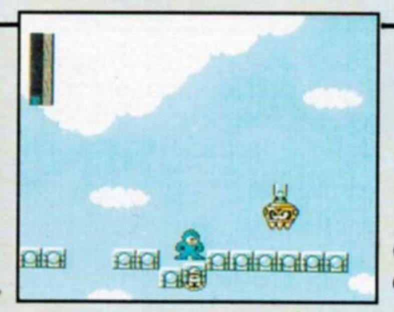


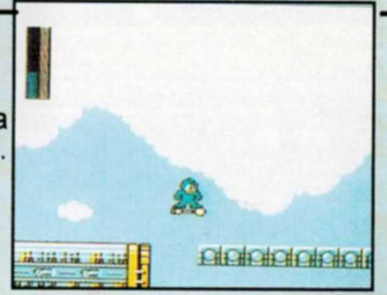
A Gravity Man lo eliminas con S. Crash, él siempre se colocará del lado contrario al tuyo. Por eso dispárale a modo de que caiga sobre las estrellas cuando cambie la gravedad, después pásate a la otra orilla de la pantalla.

GYRO MAN

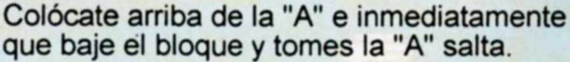


GYRO MAN



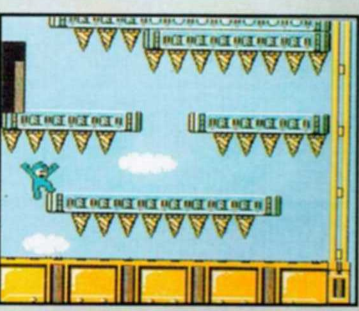


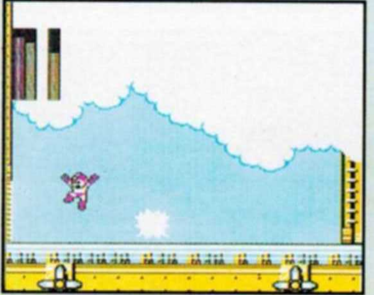
Aquí utiliza una S. Arrow y súbete en ella para avanzar fácil hasta la "A".



Colócate arriba de la "A" e inmediatamente que baje el bloque y tomes la "A" salta.

En esta parte salta para alcanzar la base y después bárrete para que no te eliminen los picos.





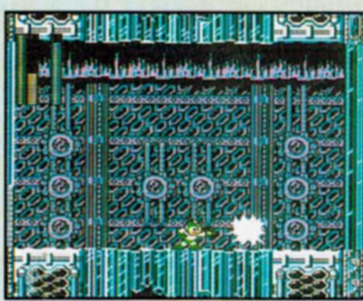
Este jefe no es difícil si no te desesperas. Sólo tienes que esquivarlo y disparar con G. Hold pero no rápidamente, tienes que hacerlo dejando un pequeño instante entre disparo y disparo. Al disparar siempre le darás al jefe esté donde esté. La energía de esta arma es justamente la necesaria para eliminar a Gyro Man.

CRYSTAL MAN  CRYSTAL MAN



Bárrete para pegarte a la pared izquierda y no muevas el control.

En cuanto llegues con Crystal deslízate hasta quedar detrás de él.



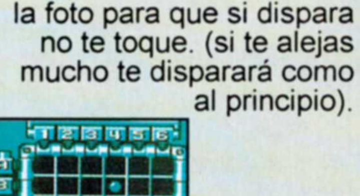


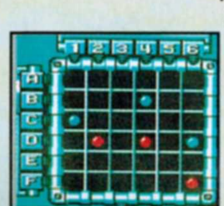
Cuando baje dispárale con G. Attack. (Si te adelantaste, puedes dirigir el disparo hacia arriba)



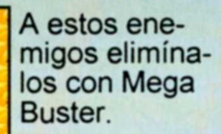
Después de pasar los picos presiona el control a la izquierda para tomar el "V"

Cuando salte trata de colocarte como en la foto para que si dispara no te toque. (si te alejas mucho te disparará como al principio).



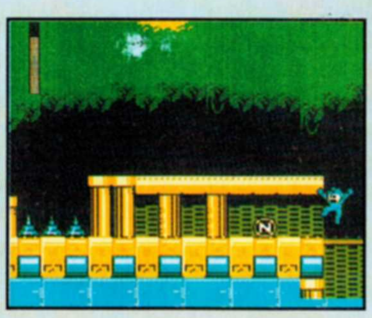


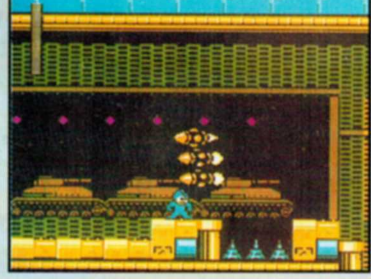
NAPALM MAN  NAPALM MAN



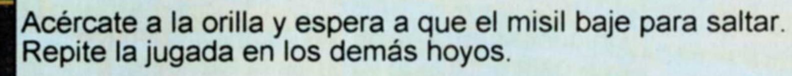
A estos enemigos elimínalos con Mega Buster.

Poco a poco acércate a la orilla e inmediatamente que bajes presiona el control hacia la izquierda para tomar la "N".



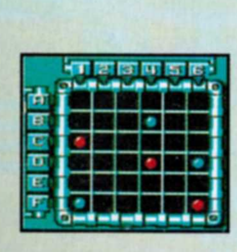


Cuando salgan los 3 misiles juntos deja que pasen, después acércate a la orilla hasta que aparezca el misil, elimínalo y salta.



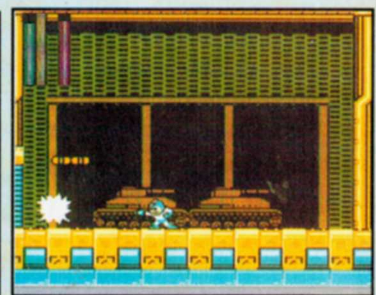
Acércate a la orilla y espera a que el misil baje para saltar. Repite la jugada en los demás hoyos.

Cuando dispare bombas salta alejándote de él e inmediatamente que se quite la explosión bárrete por debajo de él y dispárale con C. Eye y repite la jugada.

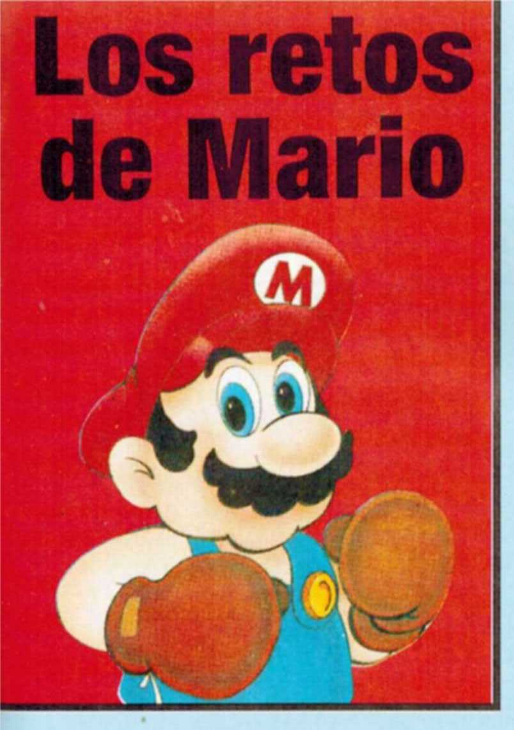








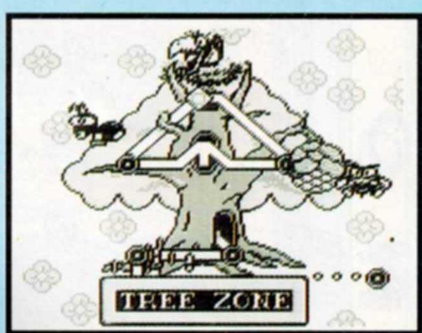
Los retos de Mario





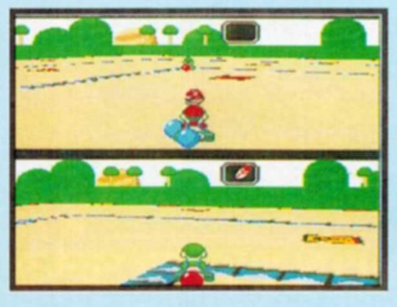
035 STREET FIGHTER II
¿Cómo puedo sacar un Sonic Boom arriba de la piramide o del coche?

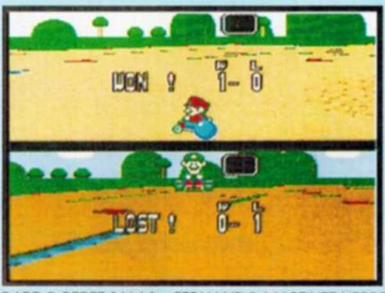
036 SUPER MARIOLAND 2
¿En esta zona donde hay un bloque invisible en el que te puedes subir?



RESPUESTAS

Cuando juegan en Battle Mode ¿cómo pueden lograr que el perdedor continúe jugando?
Para lograrlo, el que va perder debe tener pluma y sin dejar de presionar el botón B, tiene que utilizar la pluma ***justamente*** cuando le dan el último toque.

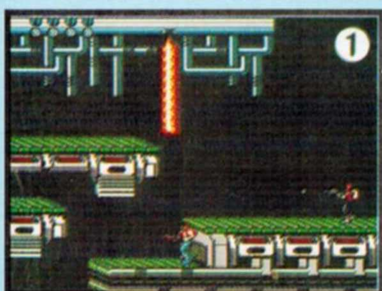






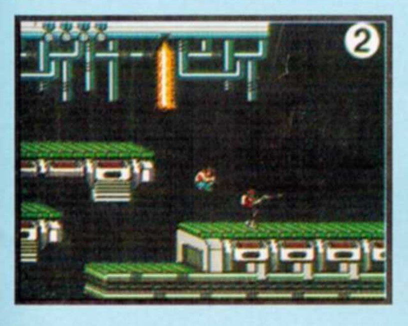
Contestaron correctamente: RICARDO PEREZ SALAS + FERNANDO MARTINEZ HERRERA + MAURICIO DANIEL LEON YEPEZ + BERNABE GALVEZ+ FERNANDO RODRIGUEZ GONZALEZ + JOSE JUAN CONTRERAS L. + EDWIN GIOVANNI M. PEREZ + JAVIER ESPINOSA MARTINEZ.

JESUS ZHU JIM + ARTHUR CUM + MIGUEL ANGEL LUNA SORIA + LUIS MIGUEL ARREOLA H., JOSE LUIS D. S. , RENE M. N. + DEMIAN ALEXIS RODRIGUEZ RUIZ + CESAR ALLAN CHAVEZ GARCIA + DORA CASTILLO LIMAS + EDGAR TALABERA BARAJAS + NEVID ISRAEL JIMENEZ F. + ERNESTO AGUILAR ESCOBAR + LAURA Y MARTHA MUÑOZ VEGA + MANUEL A. LAREDO MORALES + PABLO J. FELIX REYES + FEDERICO A. GARCIA GAYTAN + MAURICIO ITA CABALLERO + ISAAC VALLEJO PEÑA + DAVID OMAR DOMINGUEZ GODINEZ + J. SERGIO CORTEZ HERNANDEZ + JUAN CARLOS GARZA PEÑA + JUAN PABLO PERALTA SAAVEDRA + JUAN CARLOS COLIN V. + JOSE EDMUNDO GONZALEZ HERRERA + HUGO GABRIEL GONZALEZ G. + CARLOS ALBERTO RUIZ CASTILLO + DANIEL GARCIA FLORES + JESUS MANUEL CASTAÑEDA DIAZ + HIDALGO CHAVEZ AGUIRRE + EDDY TAPIA H. MAURICIO E. MEDINA + JULIO CESAR A. VALDEZ CAMPA + MARTIN VARGAS CARRERA + JORGE TULTECA + RICARDO J. OTERO + SAMUEL CARBAJAL MURILLO + JULIO CESAR CORONA ORTEGA + PAUL RUIZ CABALLERO + JOSE HUERTA MARTINEZ.



032 CONTRA
¿Cómo logras que este enemigo aparezca?

1.- Colócate como indica la foto y espera a que salga un enemigo disparando derecho de la pantalla.





2.- Si el enemigo se regresa salta y síguelo.

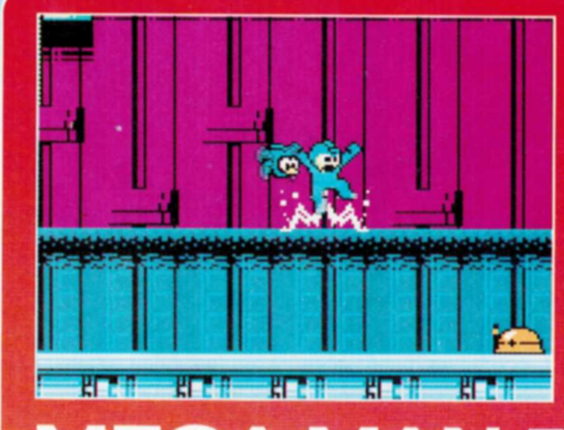
3.- Después de avanzar un poco el enemigo se transformará.

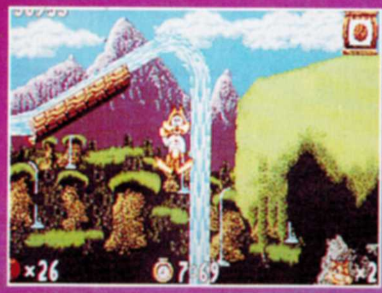
Contestaron correctamente: JUAN MANUEL LEDEZMA + GUSTAVO VALLE JIMENEZ + JORGE YAÑEZ ALDAPE + ALEJANDRO FELIX CASTELLANOS QUINTO



Los GRANDES

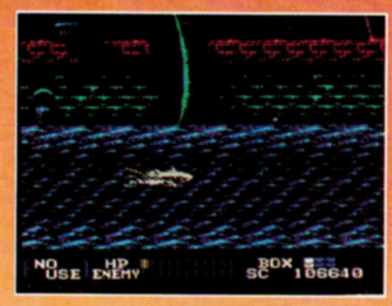










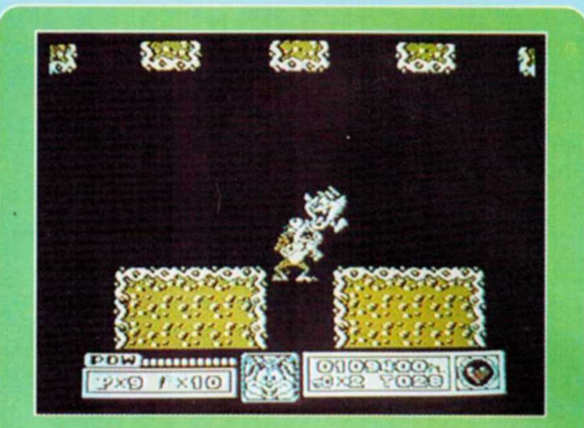
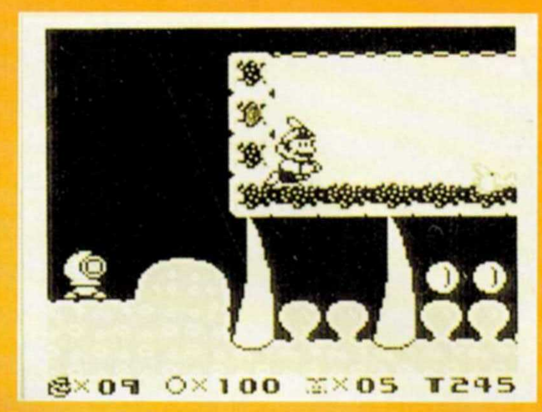
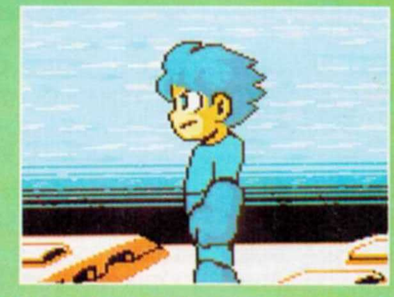
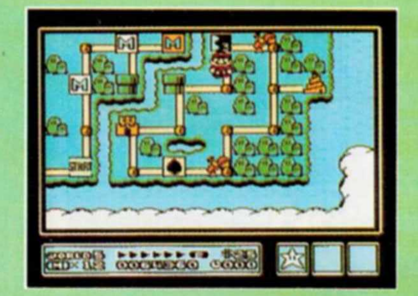
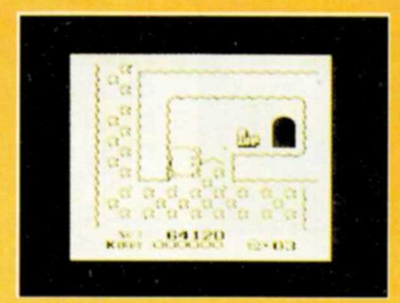


	SUPER NES	FAVORITOS
UNO	STAR FOX	MEGA MAN 5
DOS	BUBSY	CARTOON WORKSHOP
TRES	STREET FIGHTER II	BATMAN RETURNS
4	TINY TOONS	GOAL! 2
5	TAZMANIA	BARTMAN MEETS RADIOACTIVEMAN
6	SUPER MARIO KART	THE JETSONS
7	GOAL!	SPIDER MAN RETURN OF THE SINISTER SIX
8	MAGICAL QUEST	BOMBERMAN 2
9	DEATH VALLEY RALLY	JOE & MAC
10	MARIO PAINT	ROCKY N´BULLWINKLE



de Nintendo®

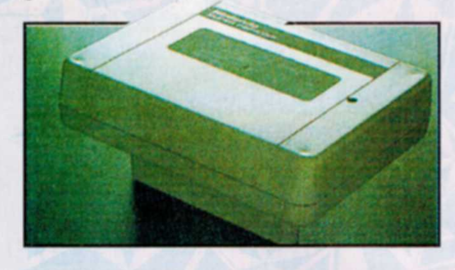
RECOMENDADOS POR ITOCHU

	CLASICOS	GAME BOY
UNO	 TINY TOONS	 SUPER MARIO LAND 2
DOS	 MEGA MAN 4	 ADVENTURE ISLAND 2
TRES	 SUPER MARIO BROS. 3	 KIRBY´S DREAM LAND
4	BATTLETOADS	LOONEY TUNES
5	THE FLINTSTONES	TINY TOONS
6	T. M. N. T. III	LITTLE MERMAID
7	NINJA GAIDEN III	THE FLINTSTONES
8	BUCKY O´HARE	THE EMPIRE STRIKES BACK
9	BATMAN RETURN OF THE JOKER	CRASH DUMMIES
10	BART VS. THE WORLD	ALIEN 3

La bola de cristal

MAS SOBRE EL CD-ROM

Hemos recibido cientos de cartas preguntando y pidiendo que hablemos más sobre el Adaptador CD-ROM de 32 bit; déjanos decirte que nosotros te iremos informando de cada noticia que nos enteremos, que aunque es poca por la gran reserva con que Nintendo informa, pero lo poco o mucho que te informemos, será lo que Nintendo realmente este haciendo ya que a nosotros no nos gusta inventar.



Lo último que ha dicho Nintendo es que el cartucho que se conectará al Super NES junto al CD-ROM cambiará su forma, y será ahora como una pequeña cajita; en este cartucho vendrá el ROM del sistema, la foto que te presentamos es sólo una versión preliminar que ha mostrado Nintendo, y la versión final puede variar.



Cada vez más licenciatarios apoyan al sistema de 32 bit y aseguran que ellos harán juegos para este adaptador. Entre las compañías que manifiestan su apoyo a Nintendo aunque prácticamente todos están muy entusiasmados, podemos encontrar a Enix, Atlus, Sunsoft, Square, Konami, Kemco, Imaginer y Bandai; así que puedes estar seguro que cuando este increíble adaptador llegue, no faltará soporte de los licenciatarios. Seguiremos informando.

Otro DARIUS para SNES



Si tú tuviste tu SNES desde que salió o te gusta jugar los clásicos, seguramente recordarás un juego de Naves para SNES llamado Darius Twin; Taito, la marca que lo creó, se encuentra programando una nueva versión de este juego. Como siempre, los jefes, armas y enemigos serán mejorados y el reto que será más alto; así que si eres un fan de juegos de Naves, aquí tienes uno en cual fijar tu atención para aproximadamente mediados de año.

MUTANT FIGHTER

Para cualquier videojugador que también se dé sus vueltas por las arcadias, este título



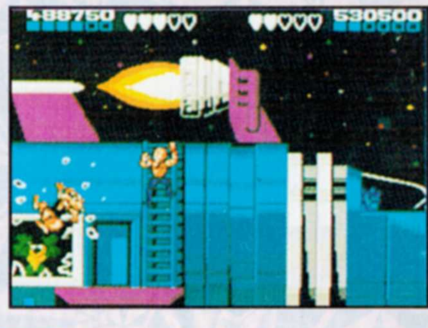
le parecerá conocido, ya que es un juego clásico de Data East.

Este es un juego tipo lucha libre; se desarrolla dentro de los diferentes Rings que existen, cada uno con diferentes monstruos para intentar obtener el título del rey de los Mutantes que se encuentra en manos de un poderoso Mago, se prevé que este juego sea programado con 12 megas de memoria y que esté listo para el tercer cuarto del 93.

BATTLETOADS Y DOUBLE DRAGON: THE ULTIMATE TEAM



¿Habías oído alguna vez de una combinación más explosiva? Las artes marciales y los Toads más radicales unen sus fuerzas para destruir los planes de Dark Queen del dominio de la Tierra, en



un super cartucho (sin exageración) para NES.

Sí quisiéramos compararte este cartucho o darte una idea más clara para que te imagines mejor cómo será este juego, te diremos que es casi como una secuela de Battletoads para NES por el tipo de acción rápida, variada y sólo para expertos, como lo fue el primero de la serie.

Algo que nos da mucho gusto

ESPADEA EN LA NOCHE.

Pero apunta cuidadosamente. O nunca verás la luz del día. Tú y tu Hechicero, Caballero y Ninja aliados deben encontrar las espadas mágicas y pasar a través de 50 pisos infestados de gryphons gigantes, hydras de 3 cabezas y dragones lanzafuego. Prueba que nada es más poderoso que tu espada. O Drockmar mantendrá la noche eternamente. La pelea de espadas de tu vida te espera en tu tienda hoy.



Cuando la serpiente emerge del viscoso fango, golpéala antes de que te golpee a ti.



Apunta tu espada hacia el cielo, o el Gryphon caerá sobre ti.



Golpea rápido, porque el Dragón Verde es más rápido que un rayo.



Licenciado por Nintendo® para jugarse en SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



acerca de este juego es que los programadores (RARE) no se durmieron en sus Laureles con el éxito de su primer juego de los Toads, ya que las innovaciones gráficas que nos asombraron en el primero, son mejoradas y demuestran lo que un gran equipo técnico y de diseño puede hacer. En este juego verás muchos fondos en 3D y efectos muy pocas veces vistos (o nunca) en el NES, todo esto aunado al gran carisma que tienen los Double Dragon y Battletoads hacen un juego que sin ningún temor a equivocarnos estamos seguros que te asombrará. Felicidades a RARE y Tradewest.



El '93, un Gran Año para **Capcom.** En este año veremos grandes títulos de Capcom para NES, SNES y GB, aquí te presentamos unos de ellos.



Vuelve toda la acción de Final Fight ahora con una buena noticia para los aficionados, esta vez serán 2 jugadores simultáneos los que pueden compartir la emoción y acción de este juego.
Cuando todos creían que la organización criminal Mad Gear había desaparecido, estaban en un error, ya que ellos tenían un plan más ambicioso que el anterior: La conquista del mundo, es así como 3 valientes peleadores deciden viajar a Hong Kong para destruir los planes de Mad Gear; los 3 personajes a escoger son:



MIKE HAGGAR
Altura: 2m. 2cm.
Peso: 121 kg.
Arte Marcial:
Lucha Libre
Mike Haggar una vez derrotó junto con Cody y Guy a la organización Mad Gear; al enterarse que la novia de su amigo Guy, Lena fue secuestrada por Mad Gear, decide lanzarse al rescate, Haggar es muy fuerte y puede enfrentarse a varios enemigos al mismo tiempo.





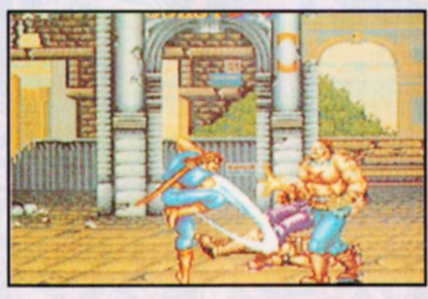


MAKI
Altura: 1 m. 62 cms.
Peso: 53 kg.
Artes Marciales:
Kendo, Judo y Karate
Maki es hija de Genryusai, quien es el maestro de Guy; Maki se encontraba investigando a Mad Gear cuando su hermana Lena (prometida de Guy) fue secuestrada, así que se une a Haggar y Carlos en su viaje a Hong Kong, ella es la más rápida y dice ser la mujer más fuerte del mundo (?)



CARLOS
Altura. 1m. 89 cm.
Peso: 65 kg.
Artes Marciales:
Experto en Kendo y Karate.
Carlos es hijo de Brasileños pero se fue a estudiar artes marciales con Genryusai, quien es maestro de Guy, realmente las razones de Carlos para enfrentarse a Mad Gear son desconocidas, pero parece tener un gran odio hacia ellos.





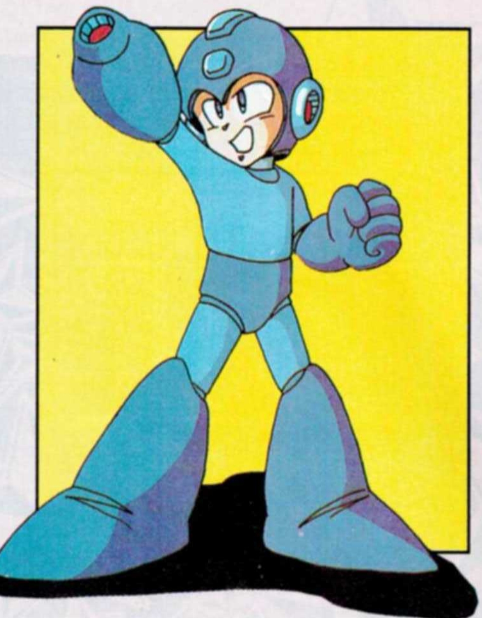
Este es un pequeño avance del que promete ser un gran juego; sigue atento a futuras ediciones de Club Nintendo para enterarte más.



MIGHTY FINAL FIGHT

También los jugadores de NES podrán emocionarse con Final Fight para NES. En esta versión podrás escoger a los 3 ya famosos personajes del primer juego para luchar contra Mad Gear:





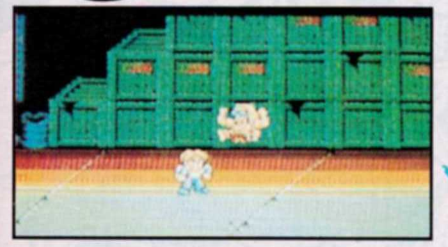
HAGGAR

Experto es lucha libre y combate con ambas manos.



CODY

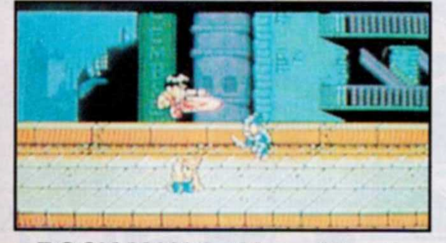
Maestro en el uso de cuchillos, el box es su arte marcial.





GUY

Un muy rápido ninja, sus movimientos son letales.



ROCK MAN 6= Mega Man 6

(Uno más para NES)

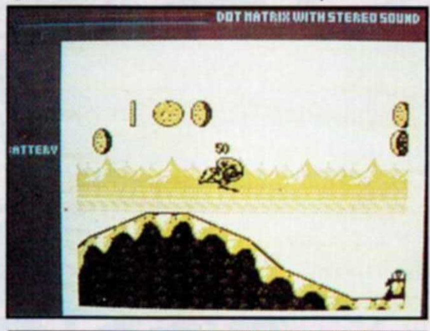
¿Recuerdas que mencionamos alguna vez que Capcom lanzó una convocatoria para que los jugadores mandaran sus modelos de Robots enemigos para Rock Man 5? Pues ellos acaban de lanzar la misma convocatoria para Rock Man 6 (uno más en la serie de NES, ya que Rock Man para SNES es otro proyecto). Este aviso hace que Mega Man sea uno de los héroes que más juegos estelaizarían (Serían 6 de NES, uno de SNES y 3 de GB) Si tú quieres mandar tus diseños a Capcom de Japón te recomendamos que lo hagas lo más rápido posible, y que todas las especificaciones y nombres sean en inglés a la siguiente dirección.

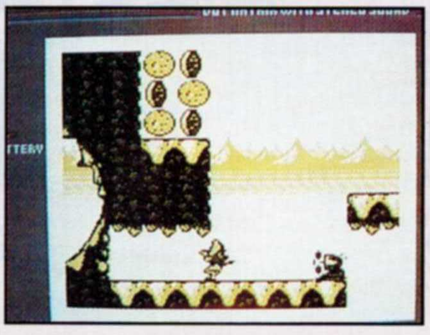
〒550 P.O. BOX OSAKA NISHI POST OFFICE
ATTN: ROCK MAN 6 OFFICE 2 (CAPCOM) JAPAN

¡Ah! Nosotros sólo te pasamos toda la información al costo, no tenemos nada que ver con el concurso.

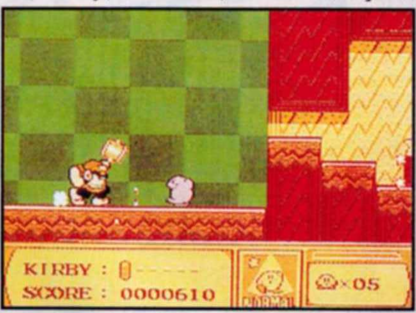
NOTICIAS RAPIDAS

Sunsoft ha decidido crear un juego basado en el famoso persona





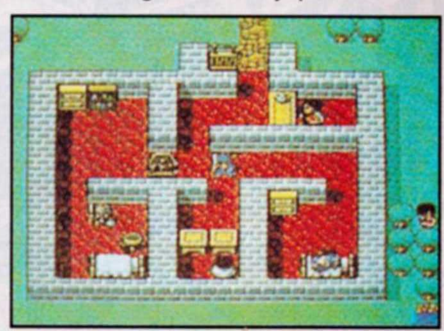
je **Speddy Gonzalez** para G.B., dentro de su línea de juegos de la Warner Bros. aquí nuestro amigo debe avanzar a lo largo del desierto en busca de queso para sus amigos, pero debe cuidarse de Silvestre, el famoso "Gatito gringo" quien se encargará de hacerle la vida imposible a Speddy, "Andale, Andale... ajúa".



Kirby's próximamente hará su arribo al NES con **Kirby's Adventure**, si tú lo acompañaste en el G.B. sabes que éste es un juego muy divertido. Ahora Kirby no sólo tiene la habilidad de volar y su poder de "Aspiradora", pues también puede usar armas para atacar a sus enemigos, como espadas o martillo.



Quizá esta noticia les parezca rara a algunos: Enix de Japón prepara una versión de Dragon Quest I y II para Super Famicom pero esto lo hacen porque muchos de los fans de la serie de **Dragon Quest** (Dragon Warrior) lo son desde el tercero de la serie en adelante... así se las gastan los japoneses.



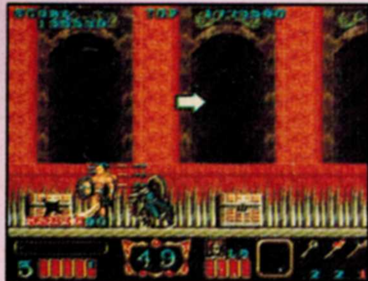
S·O·S DE ULTIMA HORA

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escríbenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México D. F.

MAGIC SWORD (SNES)

Al eliminar al enemigo del piso 49, espera a que aparezca la flecha que señala hacia la derecha, entonces ve todo hacia la izquierda (los picos no te dañarán) y golpea donde indica la foto, ahí aparecerá un cofre con un item que te dará 1,000,000 de puntos y hará que aparezcan 3 hadas en el siguiente nivel; además si golpeas a las hadas de cualquier piso te dejarán más comida.





Edgar Noyola R. "Perrín"

TINY TOON ADVENTURES (SNES)
-Buster Busts Loose!-

Este truco sólo funciona en dificultad "EASY" Presiona L ó R y antes de corra presiona el control hacia atrás. Con esto eres invencible mientras no saltes.

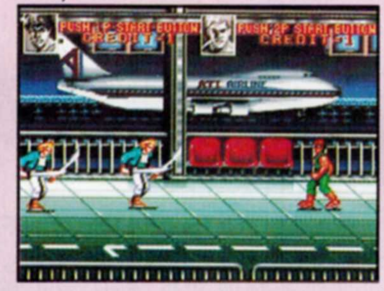




Colócate en el lugar que indica la foto para acumular estrellas, en poco menos de 4 minutos haces una vida sin moverte (Puedes apagar tu televisión y dejar que se acumulen más vidas)
No importa si te pasas de 99 vidas te las acumula. *Axy*

SUPER DOUBLE DRAGON (SNES)

Tú le puedes sacar mucho provecho al último continue de Super Double Dragon; Cuando quede el último continue el jugador que acabe de ser eliminado debe esperarse a que eliminen a su compañero, así cuando aparezca la opción de continue los dos deben presionar Start al mismo tiempo; este truco sólo funciona con el último continue. El lector que nos envió este truco olvidó poner sus datos (ya ven que importante es que anoten su nombre).



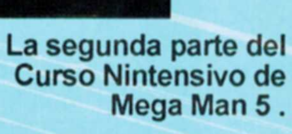


RESET



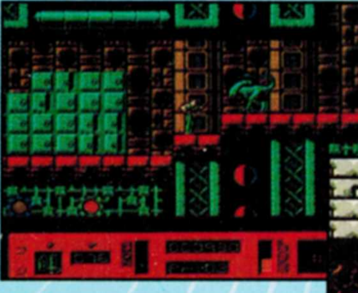
Nos llegaron tantas preguntas de Death Valley Rally que decidimos mejor preparar un Curso Nintensivo para el próximo número.

En el siguiente número de Club Nintendo:





La segunda parte del Curso Nintensivo de Mega Man 5 .



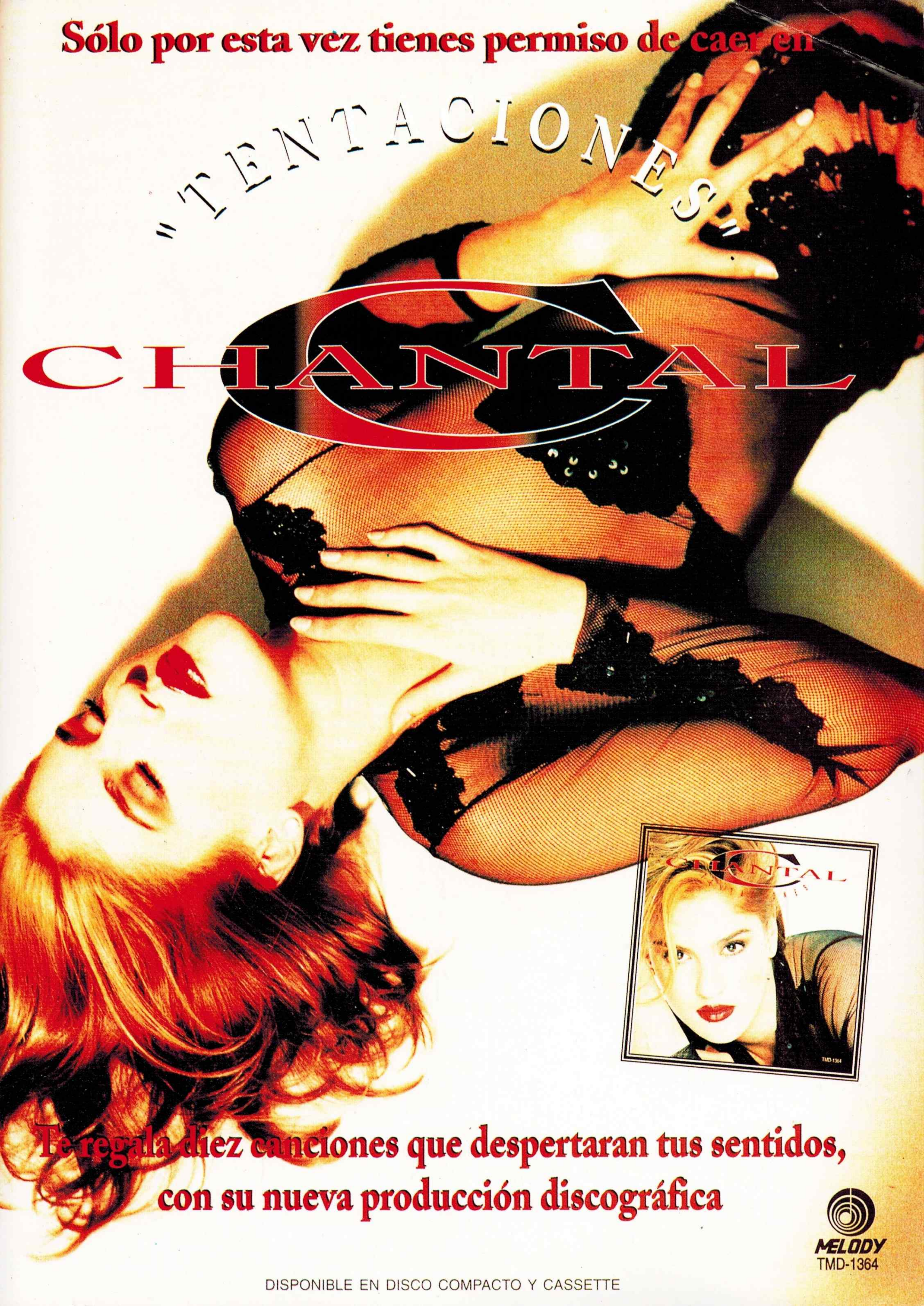
Además información de juegos como Alien III,



The incredible Crash Dummies



y Cybernator


Sólo por esta vez tienes permiso de caer en
"TENTACIONES"
CHANTAL
CHANTAL
TMD-1364
Te regala diez canciones que despertaran tus sentidos,
con su nueva producción discográfica
MELODY
TMD-1364
DISPONIBLE EN DISCO COMPACTO Y CASSETTE



POR PRIMERA VEZ, A TODO
COLOR
ALMANAQUE MUNDIAL
EDICIÓN A TODO COLOR
1995
LAS GRANDES PROFECÍAS
LOS FENÓMENOS PARANORMALES
LA COPA MUNDIAL 1994 EN CIFRAS
EL MISTERIO DE LAS APARICIONES
LOS DESASTRES DEL SIGLO
¡41 años de publicación sin interrupción!
ALMANAQUE MUNDIAL 1995
Con el dato que usted busca al alcance de su mano